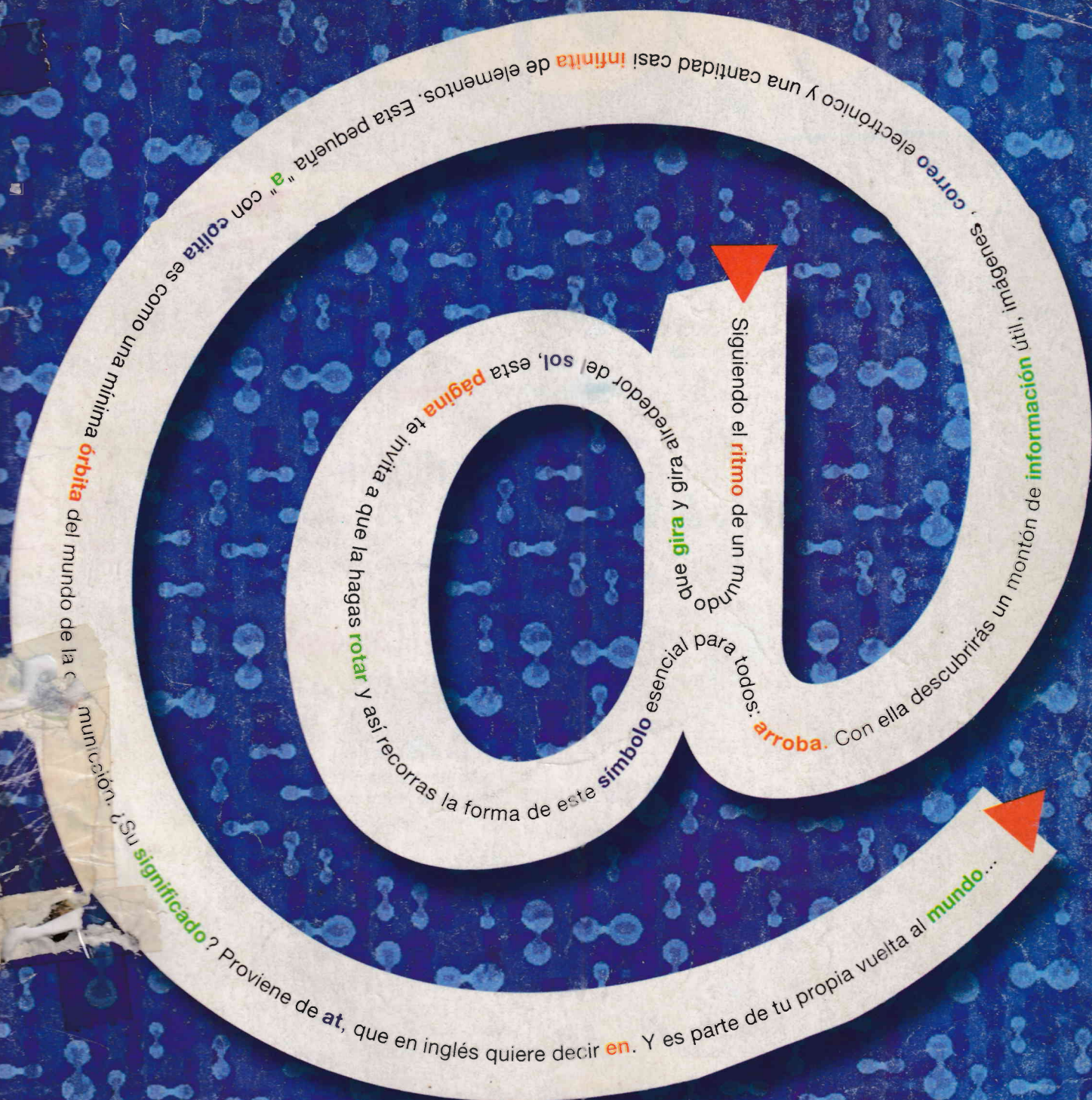




Billiken
COMPU

Se instala en tu cabeza

Escribinos a : billikencompu@atlantida.com.ar

Sumario

¡Qué bueno!



Billiken COMPU

Director Revistas Infantiles:
Juan Carlos Porras

Subdirectora:
Marta Prada

Jefas de Redacción:
Alejandra Becco
Patricia Delmar

Editor periodístico:
Ruben Borlenghi

Colaboradores:
Diego Sasurain
Martin Valusso
Demián Aiello
Silvia Erlich
Flavia Tomaello
Damian Zain
Diego Stigliano
Damian Maxwell
Alejandro Santana
Adriano Giulitti
Marcelo Regalado
Carolina Urresti
Lorena Blázquez
Juanjo Bruzza

Departamento de Arte
Director: Federico Bozzani
Jefa: Adriana Cattaneo
Coordinador: Gonzalo Policastro
Departamento Fotográfico:
Jefe: Luis A. Pozzi
Coordinador de Fotografía:
Carlos N. Kwiek

Consejo Editorial: Jorge de Luján Gutiérrez y
Juan Carlos Porras.

Servicios Exteriores: Francia: Danielle
Raymond. España: César Litvak. Italia: Augusto
Passarelli. Nueva York: Gustavo Cherquis.

Departamento Comercial
Director Comercial Coordinador:
Raúl Sgarameila

Gerente de Nuevos Negocios:
Carlos Biassoni
Jefa de Publicidad: María Fanelli
Jefa de Promoción y Publicidad:
Cristina Janon

Administración
Director Administrativo Financiero:
Rafael Pannullo
Gerente de Sourcing:
Raúl Chayé

Departamento de Operaciones:
Pablo Díaz Alberdi.



BILLIKEN COMPU es publicada en
Buenos Aires, Argentina, por
Editorial Atlántida S.A., Azopardo
579, Código Postal 1307, Tel.:
4331-4591/99. PUBLICACION MEN-

SUAL. Revista, más CD Rom de regalo \$ 7,90.
Registro de Propiedad Intelectual en trámite.
Impreso en A&C Impresores. Editorial Atlántida S.A.,
editora de las revistas Billiken, Para Ti, Gente y la
actualidad, Chacra y Negocios.
PRINTED IN ARGENTINA.
ISSN 1514-7312



Buenos Aires
Febrero 2000
Número 5

La compu de tus sueños

Aquí te mostramos una computadora ideal. Con los mejores elementos y la más alta tecnología. ¡Impresionante!



página 7

Curso de Word 2000

página 12



Ponele movimiento a Word. Creá cartas o email agregándoles videos. Vas a sorprender a tus amigos. ¡Guau!

El CD de regalo

Snowmobile Championship 2000 te permitirá acelerar en medio de escenarios fantásticos. Tenés para elegir varios modelos y la aventura 3D te hará sentir un campeón.

página 14



Súper Compus

¿Conocés los secretos de los animatronics? Leé atentamente esta nota para descubrirlos.



página 16

El taller de Lucas

Conocé el mouse por dentro. ¡Los misterios del ratón más inteligente! ¿Qué tiene, para qué y por qué?... ¡Clic!



página 18

Ciberficción

página 20 El planeta olvidado: una aventura donde el final lo elegís vos.

¡Viva el Carnaval!

página 36



Preparate para conocer las fiestas más alegres y coloridas en diferentes países del mundo

¿Huevos de Pascua en verano?

Sí, aunque te parezca mentira. Chistes que los programadores dejan en sus programas y aparecen en tu Mac como por arte de magia.



página 38

TRES D DOS

Dani otra vez hace de las tuyas. Un capítulo buenísimo cargado de desafíos. ¡No te lo pierdas!



página 39

página 44

Cibermúsicos

En este rincón te enseñamos cómo aprender efectos increíbles, como todo un profesional.

Turismo aventura en la red

Todo lo que tenés que saber. Conocé los lugares más interesantes para practicar tus deportes favoritos.



página 46

Chicos en la Red



¡Flash desde El Cairo! Un email lleno de secretos digitales.

página 48

Cybershopping

¿Estás al tanto de cuáles son las últimas novedades del mercado de los juegos? Tomá nota.

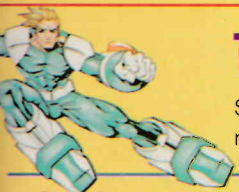


página 49



24 NBA 2000

Podrás contar con todos los jugadores del presente y del pasado. ¿Te imaginás a M. Jordan, B. Jhonson y L. Bird juntos para tu equipo?(PC).



Trickstyle

26

Subite a un skate pero diferente. ¡Son tablas voladoras! Jugá carreras fabulosas. (PC y Dreamcast)

26 Lo nuevo de Playstation

Gran Turismo 2. Para que te sientas como un corredor de primera, te contamos todo sobre este fantástico juego que contiene realismo y acción. ¿Estás listo?



Harvest Moon

29

Este es un juego de estrategia para cosechar, cultivar y criar animales en una granja. Los gráficos son muy lindos. ¡Te va a gustar! (Nintendo).

Un circo en el espacio

30

Starshot es un acróbata que emprende una gran aventura gráfica al intentar defender a un circo en medio de un gran combate con disparos de rayos. (Para tu PC).



Juegos de cabeza

31

¿Cómo anda tu ingenio? Probalo ahora mismo...

32

¿Arquitecto?

Creá y armá tu propia ciudad de papel. Convertite en un creador en un abrir y cerrar de ojos.



Amazona fashion

33

Barbie, aventuras a caballo. Verás a tu estrella como nunca antes te imaginaste. ¡Paseá con ella!

Suple games

Juegos a mil por hora...



34

Las mejores guías para resolver los juegos más apasionantes que no te dejan despegar de tu máquina.



La cueva del truco

New

Reply

Reply All

Forward

De: BillikenCompu

A: Vos

Asunto: No te pierdas la oportunidad
de escribir en tu revista.

A vos que sos fanático de la compu, que le enseñás a todos en tu casa, que conocés los programas de memoria y que te interesa escribir, te estamos buscando.

Queremos que nos mandes notas que puedan ser de interés para nuestros lectores. ¿Los temas? Los que nos copan a todos: computación, tecnología, Internet, juegos, música en la red, etc. Experiencias, anécdotas, historias locas, cosas de las que te enteraste y quieras compartir. Con o sin fotos, no importa. Para vos es una oportunidad única de participar en este nuevo espacio que te ofrece tu revista.

Si querés más información ponete hoy mismo en contacto con nosotros.

Escribinos a: billikencompu@atlantida.com.ar

Billiken
COMPU

Se instala en tu cabeza

Este súper equipo está compuesto por la Speed 2000, de PC Factory, un monitor NEC de 17 pulgadas, teclado especial para Internet y mouse "inteligente" de Microsoft. A ello se suman parlantes Edition, con amplificador interno.

www.nec.com

www.computerfactory.com.ar

www.exo.com.ar

www.microsoft.com/latam

UN SUEÑO HECHO REALIDAD

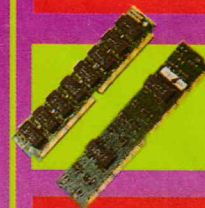
LA TECNOLOGÍA AVANZA A PASO FIRME.
POR ESO PREPARAMOS PARA VOS ESTA
SÚPER NOTA PARA QUE CONOZCAS LO MEJOR
DE LO MEJOR, Y SEPAS CÓMO ARMAR EL
EQUIPO INFORMÁTICO MÁS COMPLETO

cada cosa en su lugar



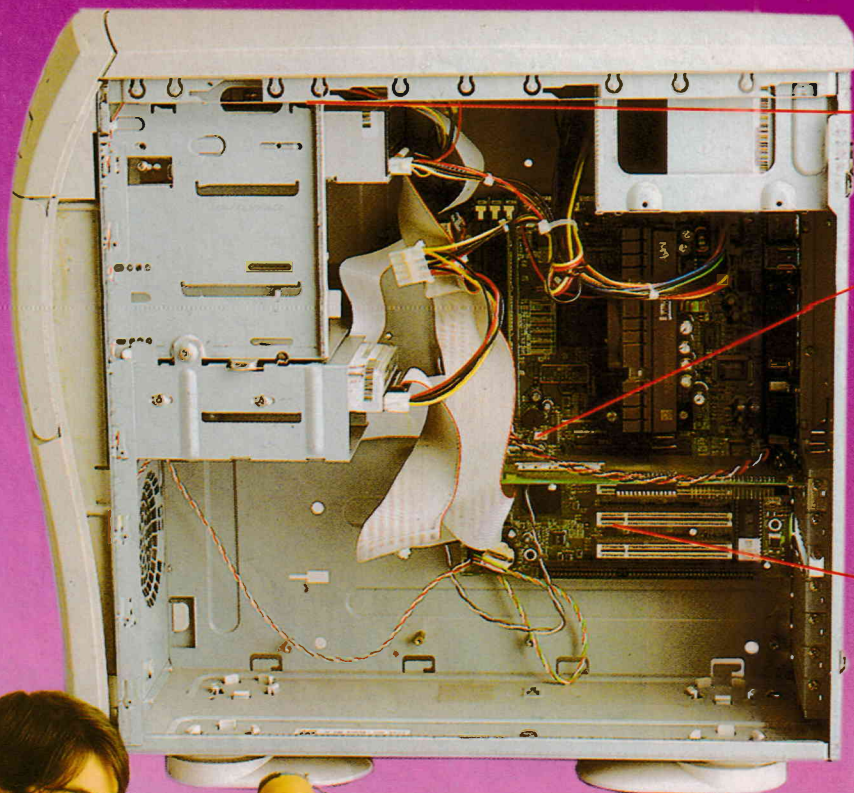
Disco rígido Ultra ATA de 13,5 GB para guardar toda la información que quieras.

Una placa aceleradora 3D, como esta VooDoo3 3000 de 16MB, para jugar y jugar...



128 MB de memoria RAM para poder correr todas las aplicaciones que quieras. ¡Genial! ¿No?

Sintonizador de TV y radio FM con control remoto de Fly Video. ¡Cool!



Lectora de DVD 6X de Creative Labs para disfrutar del cine en la compu.



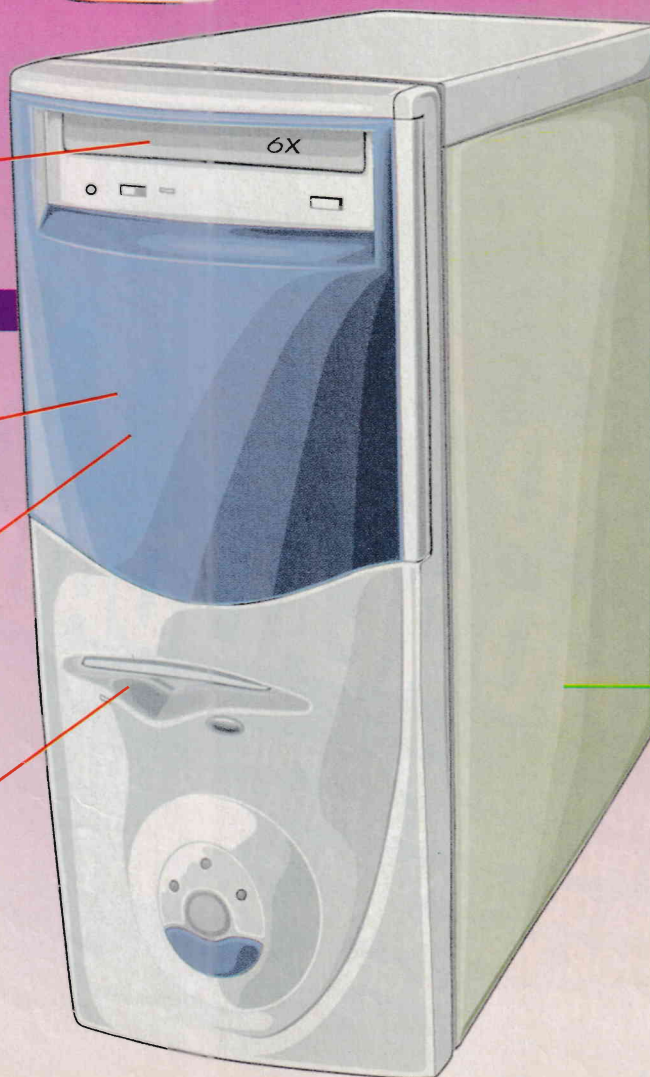
Para guardar tu información y tus archivos de audio, una grabadora de CD.



Unidad de discos Zip de Iomega, con 250 MB de capacidad.



Imation Superdisk, que lee disquetes comunes y SuperDisk de 120 MB.



<http://www.intel.com>
www.amd.com

pieza clave

Microprocesador Intel Pentium III de 500 MHz o bien, otro muy veloz, como el AMD Athlon. Sus características son similares y tienen una gran capacidad de procesamiento. Ideales para juegos muy exigentes.



colores rgb

Los colores primarios del monitor son el rojo (Red), el verde (Green) y el azul (Blue). Reproducen más de 16 millones de matices combinando estos tres.



para verte mejor
Apple Studio Display 17 pulgadas ofrece una excelente imagen y se parece a la iMac. Es para G3 y G4.

www.apple.com

extra plano

Flat-monitor de Samsung quince pulgadas de pantalla plana ultra-chata. Ocupa poco lugar y brinda una



www.samsung.com

para todos los gustos

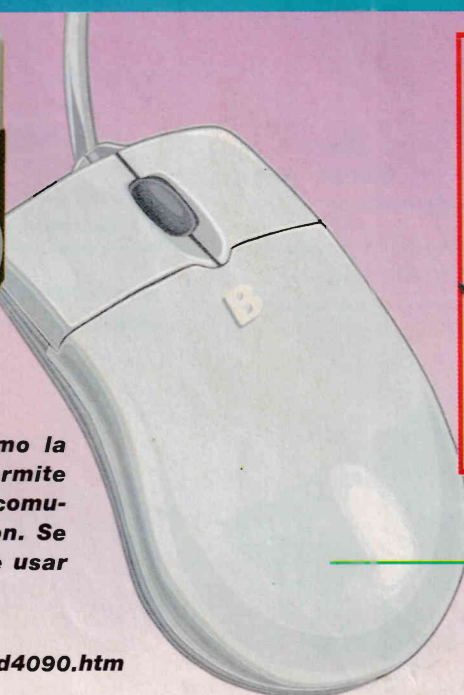
Una gran computadora se merece un súper monitor con controles digitales. Algunos incluyen parlantes estéreo incorporados para multimedia. Los más comunes son los de 14 y 15 pulgadas, pero hay más grandes que se utilizan para diseño gráfico.



súper clic

Una súper cámara digital, como la Panasonic PV-SD4090, que permite guardar las fotos en disquetes comunes o los SuperDisk, de Imation. Se conecta por USB y se la puede usar como unidad externa.

www.panasonic.com/consumer_electronics/digital_imaging/pv_sd4090.htm



El Mouse remote permite controlar la PC y algunos periféricos a distancia.



Un mouse que trabaja por radiofrecuencia, ideal para operar la compu desde lejos.

Tableta digitalizadora para dibujar, como la Kids Designer, de Genius, y sirve como mouse.



Un mouse última generación, que no lleva bolita porque usa un sensor óptico y cuenta con una ruedita para hacer scroll.





Los teclados ergonómicos, como el Natural de Microsoft, evitan las malas posturas de las manos.

Hay teclados especiales para Internet, con teclas que facilitan la navegación en la web.



dando en la tecla

Es sin duda una pieza fundamental para escribir e ingresar datos. Un buen diseño ayuda a hacerlo mejor.

Sintonizador de TV USB externo que toma señales de aire y por cable y permite capturar video. De FlyVideo.



pasando a papel

Las impresoras para uso hogareño mas comunes son las llamadas de chorro de tinta. La mayoría de los modelos imprime gráficos y fotos en color con una excelente calidad.

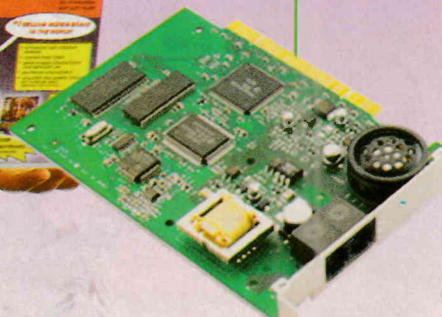


Además de papel común, podés imprimir stickers, tarjetas y calcos para remeras.

para divertirse

Módem especial para juegos de 3Com, que tiene un tiempo entre pings (llamadas) más corto.

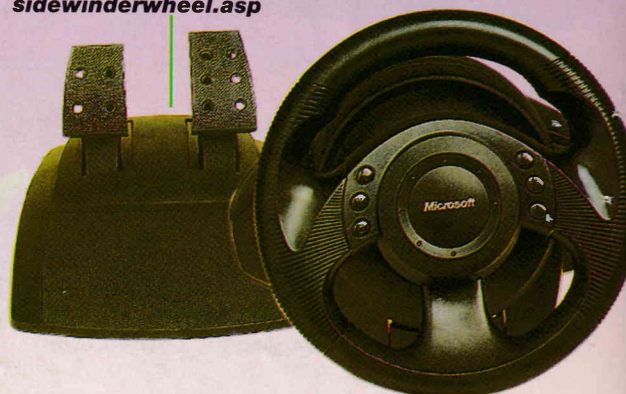
www.3com.com/client/pcd/products/prod-gamemode5613-int.html



a toda pista

Volante y pedalera para juegos Sidewinder Precision de Microsoft para disfrutar al máximo de las carreras.

www.microsoft.com/latam/hardware/sidewinderwheel.asp





www.xerox.com.ar/productos/index.html



Los workcentres de Xerox integran en un solo aparato fax, impresora, escáner y fotocopiadora. Son cómodos y ahorran espacio en los lugares de trabajo o estudio. Existen otras firmas que producen estos "mágicos" secretarios.

Colores CMYK

Las impresoras color componen todos los tonos, mezclando cian (Cyan), magenta (Magenta), amarillo (Yellow) y negro (black).

Las impresiones salen mejor sobre papel satinado preparado para copiar fotos.

<http://www.epson.com.ar/EASA/Productos/Default.asp>



Parlantes potenciados con gabinetes de madera Edi-fier para escuchar como en un equipo de audio.

¿Oíste bien?

Parlantes especiales para la iMac en varios colores, que están inspirados en la famosa compu de Apple. Su diseño es sorprendente.

www.uchishiba.co.jp/cozo/cozo/html



cazador de imágenes

Para digitalizar fotos, diapositivas y dibujos, un escáner de 1200 dpi de resolución real.

<http://www.agfahome.com>



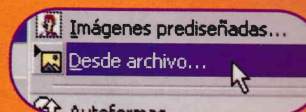
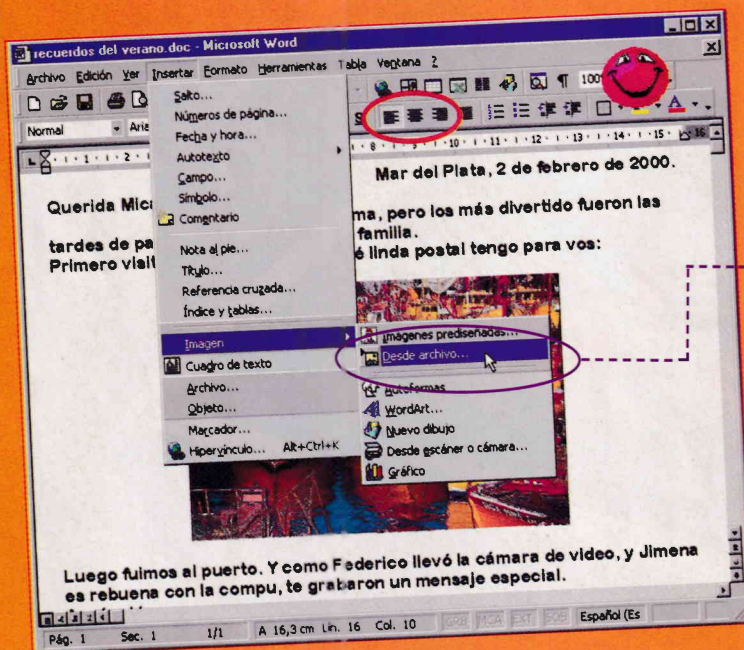
Lucite y poné video en tu

Recibir cartas es algo que le encanta a todo el mundo. Y escribirlas es algo muy lindo. Es el momento en que te emocionás pensando en esa persona a la que le escribís. Luego llega el momento de enviarlas, y te ponés a pensar cómo hacer para que tu carta sea verdaderamente especial. Si te gusta lucirte, Word te ayuda una vez más. Usándolo podés enviar las cartas más sorprendentes, agregándoles *archivos de sonido y video*. Claro que no se trata de cartas en papel, porque los procesadores de textos no se usan solamente para armar documentos que se imprimen. También podés grabar archivos que se transmitirán por **correo electrónico**, o se enviarán en un **disquete**.

Objetos escondidos

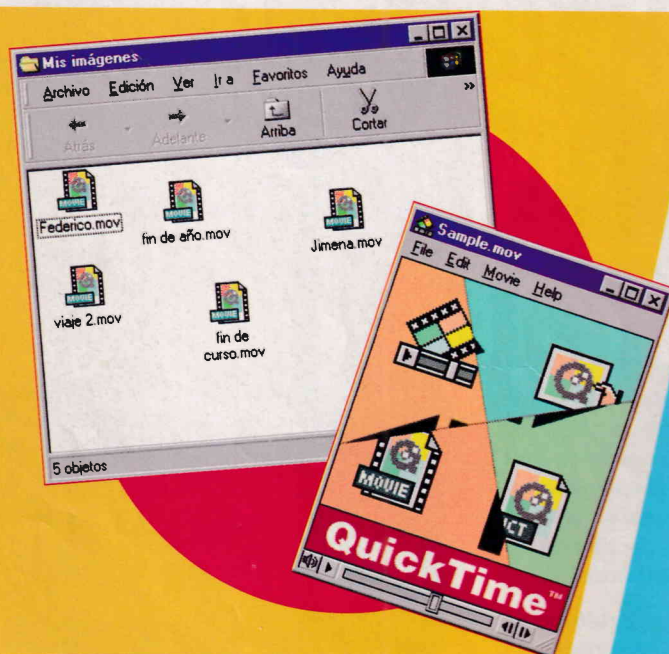
El secreto está en una característica muy interesante de algunos programas de Windows: pueden trabajar con archivos a los que se llama **Objetos**. Empleando las órdenes correspondientes, podés pegar esos objetos dentro de otros archivos más grandes. Algunos programas, como Word, están adaptados para insertar objetos dentro de los documentos sin que se cuelgue la máquina, que es lo que podría suceder. Esos objetos pueden ser **dibujos, películas** y hasta **programas**. Para comprender mejor cómo trabaja eso de incluir objetos dentro de un archivo, vamos a probar enviando una peli dentro de una carta. ¡Manos a la obra!

Rubén Borlenghi



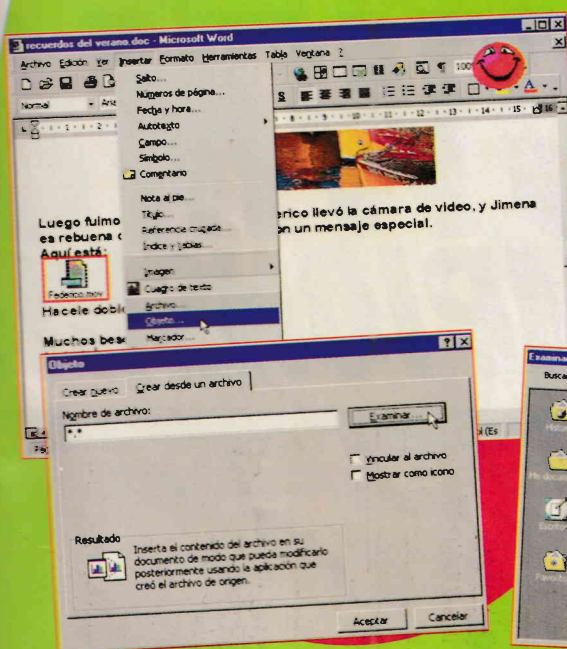
Por supuesto, lo primero es pensar en una carta muy cariñosa, donde le contamos a una amiga qué divertidas son nuestras vacaciones. Podés escanear alguna foto y agregarla al texto. Como ya lo explicamos varias veces, abrí Insertar Imagen y buscá la opción Desde archivo.

Cuando se graba un video en la compu es necesario comprimirlo. Uno de los sistemas de compresión, diseñado por Apple, se denomina QuickTime y sus archivos tienen la extensión MOV. Con un programa compresor podés grabar un segmento desde tu videocámara.

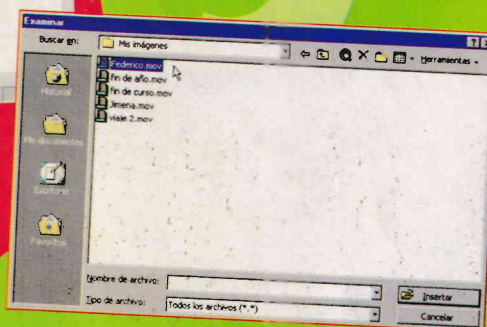


cartas

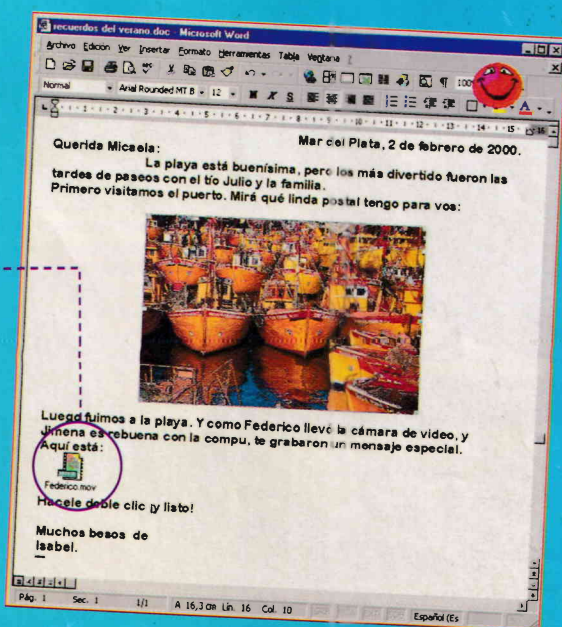
¿ES ABURRIDO ESCRIBIR CARTAS? PROBÁ AGREGÁNDOLES UNA PELÍCULA



Cuando esté listo el segmento de video, volvemos a Insertar y buscamos Objeto. Se abrirá un cuadro de diálogo que te permitirá buscar tus archivos MOV. Es muy conveniente que los agrupes todos en una carpeta, para encontrarlos con mayor facilidad. Antes de insertar un MOV en un documento comprobá que se abre correctamente.



¡Hora de terminar el trabajo! Después de cerrar el cuadro de diálogo aparecerá un nuevo icono en el documento. Revisá el trabajo y pasá a la siguiente etapa: grabarlo en un disquete o agregarlo en un mensaje electrónico, luego de guardar una copia en Mis documentos.



computador

● Además de los archivos MOV podés encontrar animaciones o videos grabados como archivos AVI. Este último tipo es más común en los juegos para Windows 95 o Windows 98.

● El video comprimido puede perder calidad o avanzar a saltos. La pérdida de calidad no puede recuperarse, porque es necesaria para achicar el archivo, haciendo que ocupe menos bytes.

● Si un archivo AVI se cuelga, puede deberse a que tenés una placa de video con poca memoria RAM. Si no se puede aumentar la RAM, tal vez sea hora de ir pidiendo un cambio a papi...

● Los archivos MOV o AVI pueden ocupar muchos kilobytes, si el video dura mucho tiempo. Antes de grabarlo en disquete leé su tamaño haciendo un clic sobre él para ver sus Propiedades.

● El archivo QuickTime que ves en el paso 2 sirve para probar si tu compu funciona correctamente. Es una muestra provista por Apple, que debe abrirse sin saltos de imagen ni defectos de sonido.

el regalo de tu revista favorita

Un poco de nieve para refrescarte

SNOWMOBILE CHAMPIONSHIP

**Juego
Completo**

Instalación

Para instalar **Snowmobile Championship 2000** hay que colocar el **CD** en la lectora y automáticamente aparecerá un **Menú en Pantalla**. Después, se instala como cualquier programa de Windows, eligiendo la carpeta y el grupo de programas en el menú de Inicio donde se ubicará el **Acceso Directo**.





Descarte el verano

BILE 2000

DISFRUTÁ DE ESTE APASIONANTE JUEGO DE CARRERAS, DONDE LAS MOTOS DE NIEVE ACELERAN A TRAVÉS DE FANTÁSTICOS ESCENARIOS NEVADOS

Controles

Para manejar una moto de nieve sólo se necesitan cinco teclas. Con los **cursores** se acelera, se frena y se dobla y con la **barra espaciadora** se selecciona la opción de cámara. Hay tres alternativas: de lejos, de cerca y desde la moto. Para pausar el juego, sólo hay que apretar **Esc**.

Pistas y opciones

El juego incluye ocho pistas, cuatro en **Estados Unidos** y las otras cua-

tro en distintos países del mundo, como **Alemania** y **Escocia**. Los más difíciles son los circuitos trabados (con muchas curvas) y sobre hielo, porque la moto resbala.

Hay cuatro niveles de dificultad: **amateur**, **intermediate**, **pro** y **champion**. Conviene ir subiendo de nivel poco a poco.

Requerimientos técnicos

PC Pentium 133 MHz o superior, 16 MB de RAM, 30 MB de espacio libre en disco y Windows 95/98.



En la pantalla de configuración se puede elegir el nivel de dificultad, las opciones de sonido, etc.

Después de hacer clic en **race**, aparecerá este menú, donde se puede elegir la carrera o pista con sólo un clic.





Títeres del futuro



Las pelis de acción tienen siempre escenas *imposibles*, donde el héroe es presa de un terrible monstruo, o queda atrapado debajo de un avión o cae en un pozo de fuego... para aparecer segundos después lo más tranquilo, sin siquiera despeinarse. Otro caso es el de simpáticos animales que corren peligros tremendos, o el de máquinas que hablan y vuelan. En muchos ejemplos, la solución la aportan los diseñadores de **animatronics**, un selecto grupo entre los expertos en **FX** (efectos especiales).

Estatuas que hablan

Así comenzó todo, con un grupo de estatuas que contaban historias, armadas por los geniales artesanos de la **Disney**. Los personajes se movían mientras hablaban, y sorprendían a los visitantes. Se los **llamó audio animatronics**, por "audio", animado y "electronic". Con el tiempo, la palabra, modificada, pasó a denominar a las esculturas controladas a mano o por motores y computadoras, que se emplean en algunas escenas de cine o TV. ¡Vamos a visitarlos!



FOTOS: LUCAS FILM LTD.



el inolvidable r2d2

El creador de los "arturitos", Tony Dyson, también preparó trucos para *Superman 2*. Del simpático androide se armaron varios, para ser usados en los distintos capítulos de "La Guerra de las Galaxias".



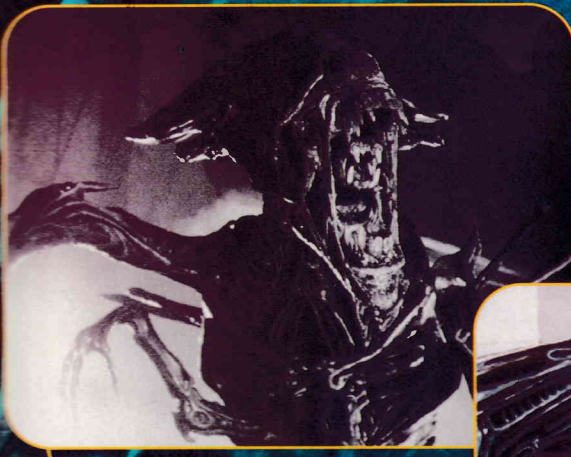
FOTOS: EFFEKSTUDION



el gnomo habla

¿Cómo se hace hablar a un gnomo? En Suecia encontraron la forma: usando una PC. En el EffektStudion, dirigido por Göran Lundström, se preparó para la tele una cara donde la piel plástica se mueve a motor.

MEZCLA DE MARIONETA Y MARAVILLA ELECTRÓNICA, LOS ANIMATRONICS LLENAN LAS PANTALLAS



Cables, motores, sistemas hidráulicos... eso es lo que Rick Lazzarini puso dentro de la cabeza de la Reina Alien. Así lograron que se moviera con amenazante precisión.



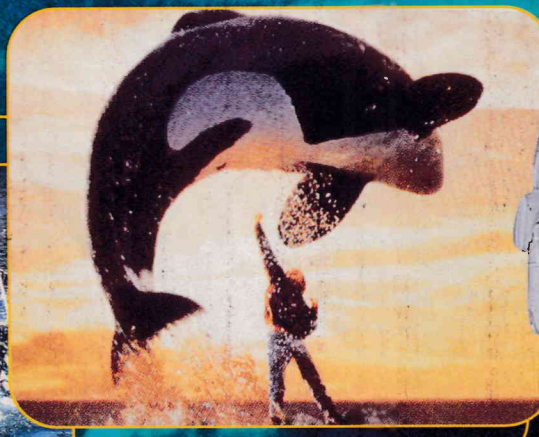
Mecánico del horror



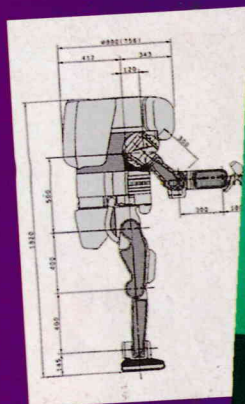
FOTOS: THE CHARACTER SHOP

WILLY TIENE UN CHIP

ARCHIVO ED. ATLANTIDA



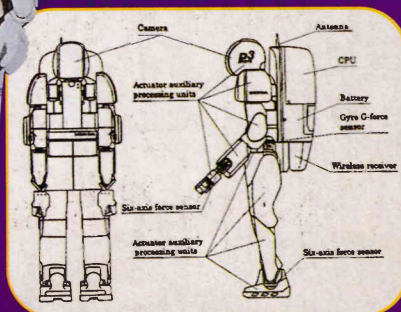
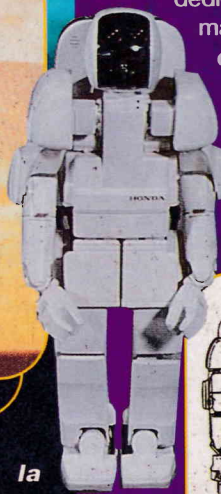
Seguro que recordás a Keiko, la orca que hizo de Willy en "Liberen a Willy". Nos enteramos que en sus versiones 2 y 3, lo que se ve es un animatronic creado por Walt Conti, una maravilla de plástico y electrónica, como Flipper, que también tenía un doble.



MÁS ALLÁ DE LOS TITERES

Los animatronics del cine y la TV tienen una característica en común: son controlados por artistas **titiriteros**, que dirigen cada movimiento de acuerdo con las necesidades del guión cinematográfico y los pedidos del director. ¿Qué pasa cuando se prepara una máquina para que se comande sola? Entre muchas otras cosas, se ha armado un robot. Una de las empresas que se dedica muy seriamente al tema es la fábrica **Honda**, que fabricó a **p3**. Por ahora, lo que han logrado es que dé unos pasos sin tropezar y levante objetos livianos de una mesa, ayudado por varios microprocesadores.

Ruben Borlenghi



FOTOS: HONDA MOTOR CORP.



Los secretos

¿NUNCA QUISISTE SABER CÓMO ES TU MOUSE POR...

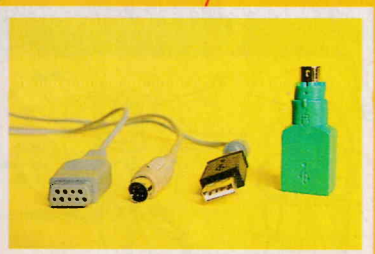


Comparamos diferentes mouses. El de Macintosh fue uno de los primeros mouses comerciales. En el centro un mouse estándar de PC y a la derecha el ergonómico de Microsoft.

La bolita del mouse es una bola de acero recubierta por caucho, que es un material adherente; de ese modo la esfera gira y no patina.

La rueda dentada del mouse interrumpe o deja pasar la luz del sensor óptico.

El botón derecho mueve este interruptor.



Estos son los diferentes conectores. Un conector en serie, un conector PS2, un conector USB y un adaptador de USB a PS2.

Esta parte se activa si uno hace clic en el botón izquierdo.

La nueva generación

Los mouses modernos usan un haz de luz en vez de bolita. Tienen una ruedita entre los botones para facilitar el desplazamiento dentro de un documento.



La placa que integra los circuitos. Es como un *motherboard* del mouse.

de un ratón

ENTRO? CON ESTA NOTA TE VA A HACER CLIC LA CABEZA.



limpieza del mouse

Esto es lo más abierto que podés tener tu mouse si querés que siga funcionando correctamente.

En la base existe una cobertura plástica que se quita. Luego de eso podés sacar la bolita y tendrás un mejor acceso para poder limpiarlo.

Las señales que indican posición o un clic salen por estos cables.

En estas columnas se insertan los tornillos que aseguran la parte superior.



Un rayo infrarrojo sale del mouse, pega en la mesa y es detectado al rebotar.

Junto con el teclado, el mouse es uno de los dispositivos de entrada indispensables para el buen y fácil funcionamiento de una computadora.

El nombre de **mouse** deriva de su forma, ya que se parece a un ratón y el cable a la colita.

El mouse es capaz de captar el movimiento, procesar las coordenadas de su posición y enviarle los datos a tu compu, todo al mismo tiempo para que vos veas cómo la flechita del cursor se mueve de aquí para allá.

La forma de interpretar el movimiento depende del tipo de mouse que uno posea.

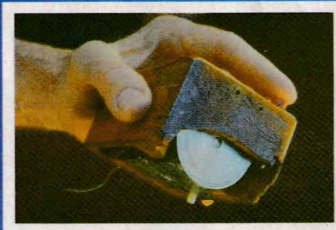
El más común es el que debajo utiliza una bolita que gira cuando éste se desplaza. Dentro de la carcasa del mouse hay unos sensores mecánicos que detectan la dirección de la bolita y mueven el puntero de la pantalla.

La tecnología avanzó y los detectores mecánicos fueron reemplazados por ópticos (ver ilustración grande) que son capaces de captar el movimiento de una forma más precisa.

Existen mouses con la bolita del lado de arriba, llamados **track-balls** y otros sin cables, llamados **cordless**.

Pero como los que inventan las cosas no se cansan nunca, también diseñaron un mouse sin bolita. Es decir, sin ninguna parte mecánica; en un principio estos mouses utilizaban un pad especial, con una especie de grilla toda cuadrículada que era interpretada por una luz láser en donde antes estaba la bolita.

Pero ahora ya no es necesario ese pad especial: se pueden utilizar los mouses ópticos sobre casi cualquier superficie, incluso sobre la tela de tu pantalla. ¿Qué tal?



una idea brillante

Muchos piensan que Walt Disney es quien creó el ratón más famoso de la historia, pero si hablamos del mundo de la computación el ratón más conocido lo inventó **Douglas C. Engelbart**, un técnico electrónico especializado en radares, obsesionado con encontrar una forma más directa de señalar un determinado punto de la pantalla.

El primer mouse, que junto con la compu que controlaba costó unos U\$S 80.000, fue puesto a prueba alrededor del año 1963, aunque fue patentado recién en el año 1970.





El planeta olvidado

H

a sido un día aburrido en la Central de Interweb, donde trabajas durante el verano, manejando la computadora de informes.

Tu estación de Interweb está en el planeta Casgar. Es el año 2145, a mitad de camino del siglo XXII, y tú eres un estudiante de tercer año de la Academia de Estudios Avanzados de la Comunidad Galáctica; te especializas en la operación de la red de informaciones Interweb. El Servicio de Noticias de la Tierra solicita **búsqueda de información**. Las letras ambarinas flotan en tu monitor holográfico. **Asunto: desaparición inexplicable.**

El holograma se intensifica hasta formar una imagen tridimensional de un hombre de cabellos oscuros, rasgos duros y ojos brillantes y penetrantes.

—Alguien está bloqueando el acceso de mis periodistas a cierta información que debemos obtener de inmediato. Mi nombre es Herbert. Jack Herbert. Hemos tratado de escribir una nota sobre la desaparición de una expedición espacial, pero no logramos obtener ninguna información. Hace cuarenta años, una nave desapareció mientras cumplía una misión para explorar un planeta llamado Minos.

Estás al tanto del tema del equipo explorador de Minos gracias a tu tío Jardon. Él trabaja como historiador de la Unión Galáctica, en los archivos de Interweb que están en la oficina contigua a la tuya.

Una vez, cuando eras más joven, Jardon te dijo: "En nuestra familia tenemos una heroína, una exploradora espacial. Ella viajó en el equipo Minos. Se llamaba Julia; era tu tía abuela".

—Tal vez sepas que el equipo Minos salió de la Tierra en 2105 —te dice Herbert—. Un equipo explorador viajó durante dieciséis meses, la nave piloto entro en la órbita de Minos, cerca de Sirio, y desapareció. Y hay algo más. Cada vez que pedimos información, la respuesta es **Archivo**.

Por Dough Wilhelm
Ilustró Damián Maxwell



algo más. Cada vez que pedimos información, la respuesta es **Archivo Inexistente**. Según parece, la Unión Galáctica oculta que esas expediciones existieron.

Y en ese momento se cortó la comunicación.

Decides ayudar a Jack Herbert en su investigación periodística. Pulsas en tu teclado el comando **Búsqueda**. Cuando aparece la pregunta ¿Asunto? escribes **Nave piloto, Minos, 2105**.

Tu pedido de información recibe la misma respuesta que recibió el periodista: **Archivo Inexistente**.

Ingresas **Minos, Equipos, Exploradores**.

La computadora te para en seco: **Interweb no conoce a Minos**.

Tratas de averiguar algo sobre la exploradora de tu familia, Julia.

La computadora dice: **Esa persona no existe**.

Es hora de pedir explicaciones al tío Jardon.

Pero es Jardon el que comienza con las preguntas: –¿Por qué iniciaste una investigación sobre los exploradores de Minos?

–Me lo pidió alguien de la oficina de noticias de la Tierra. Y además...

Tío Jardon, recuerdo que me hablaste de Julia.

Silenciosamente, Jardon asiente. –Esto es muy grave. Quiero que conozcas a alguien.

Llegan a los Archivos de Interweb. Jardon dice algunas palabras por un intercomunicador, y bajan hasta el último nivel.

Detrás de un escritorio un hombre los saluda. –¡Bueno, bueno! ¡Tú debes ser nuestro joven talento!

Jardon los presenta: –Éste es Murphy, oficial de Inteligencia de la Unión Galáctica.

Tu corazón da un brinco violento. ¡El servicio de espionaje de las galaxias!

Murphy comenzó a explicar. –Estás aquí porque te necesitamos. Hace treinta y un años exploramos el planeta Minos, y sucedió algo muy extraño: enviamos tres expediciones, y las tres desaparecieron. En una de ellas la comandante era tu tía Julia. Luego de un largo período de silencio, desde Minos llegaron hace poco señales muy poderosas, que interfieren nuestras comunicaciones. Están a punto de paralizar la Interweb.

Creemos que eres la persona indicada para emprender una peligrosa misión secreta. Necesitamos tu talento especial para la tecnología.

Si los minotianos logran dejar fuera de combate a la Interweb, pueden paralizarnos. Pero tenemos algo con que podemos salvar a la galaxia. Vamos al Laboratorio.

Se paran delante de un enorme aparato.

–Ya sabes que la holografía es la proyección de luz para hacer aparecer una imagen tridimensional en otro lugar. Pues bien, hemos logrado transmitir un holograma muy completo de una persona, partícula por partícula, a planetas lejanos. ¡Queremos que vayas a Minos!

De un cajón del escritorio saca un pequeño objeto parecido a los teléfonos de Interweb. Tiene una pantalla holográfica y un teclado.

–Te presento a **Proyector II**. Cuando quieras volver, envíanos señales con él. ¿Estás listo?

Te sientes mareado y confundido. Lo último que recuerdas son esas enormes lámparas brillando en el salón de imágenes. Estás en una ciudad que nunca habías visto. De pronto, los gritos de los guardias te alertan. Detrás de los edificios se ven las estructuras de las antenas que interfieren a Interweb. Todo está listo para que Minos ataque a los demás planetas. No tienes tiempo que perder.

Llegaste al Centro de Comando de Minos. Hay varias pantallas en el fondo de una caverna. La información vuela a tu alrededor.

Virus en el sistema. Localizar al intruso.

El programa que rastrea virus en el sistema de seguridad te busca en vano. Estás en la central de computación de los minotianos. No enviaste ningún mensaje: te enviaste a ti mismo, holográficamente. Revisas rápidamente los directorios, y llegas a lo que buscabas: **Control Maestro**. Comienzas, pacientemente, a borrar los archivos.

Logras ubicar el escondite de tu tía Julia, la valiente exploradora. Le envías un mensaje para que se reúna contigo, y un violento estallido de colores indica que el control ha dejado de operar. Escribes en tu Proyector II: **Todo despejado**. Las palabras de Jardon aparecen por fin en la pantalla: **¡Me alegra tener noticias tuyas! ¿Dónde estás?**

Escribes: Difícil de explicar. **¿Puedes hacerme regresar?**

La respuesta: **¡Sí! ¡Quédate en línea!**

Las luces se ponen en movimiento. Estás camino a casa. 

Buscá más información en la red

Si querés saber qué es un holograma, dos estudiantes de la Universidad Autónoma de México te dan una clara explicación en:

<http://www-azc.uam.mx/miscelanea/num2/hologram.htm>

En el texto se menciona a la estrella Sirio. Conocela visitando la mayor comunidad de astronomía en español de Internet:

<http://www.astrored.org/>

La "Interweb" mencionada en esta historia parece ser el futuro de Internet. ¿Querés saber cómo comenzó? Averigüalo aquí:

http://www.web.sitio.net/faq/textos/0036_Historia_Internet.txt



El Planeta Olvidado, de Doug Wilhelm, forma parte de la colección Elige tu propia aventura, de Editorial Atlántida. Billiken Compu te presenta en este número una síntesis y uno de los posibles finales de la historia, porque esta colección presenta libros donde el lector puede seguir diferentes cursos de acción, con distintos desenlaces y apasionantes aventuras.

Billiken
COMPU

suple

g a m e s

Juegos a mil por hora...

Aprende
los mejores
TRUCOS

NBA 2000

Gran Turismo 2

TrickStyle: PC y Dreamcast

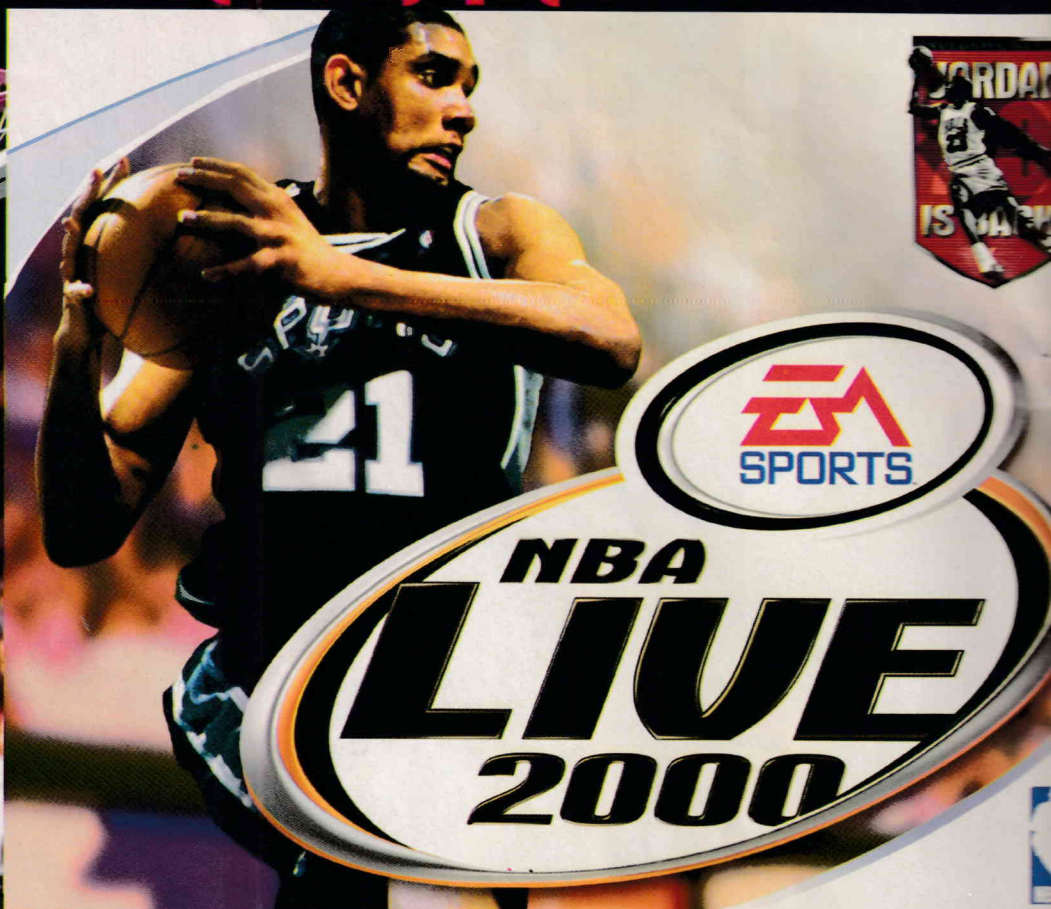
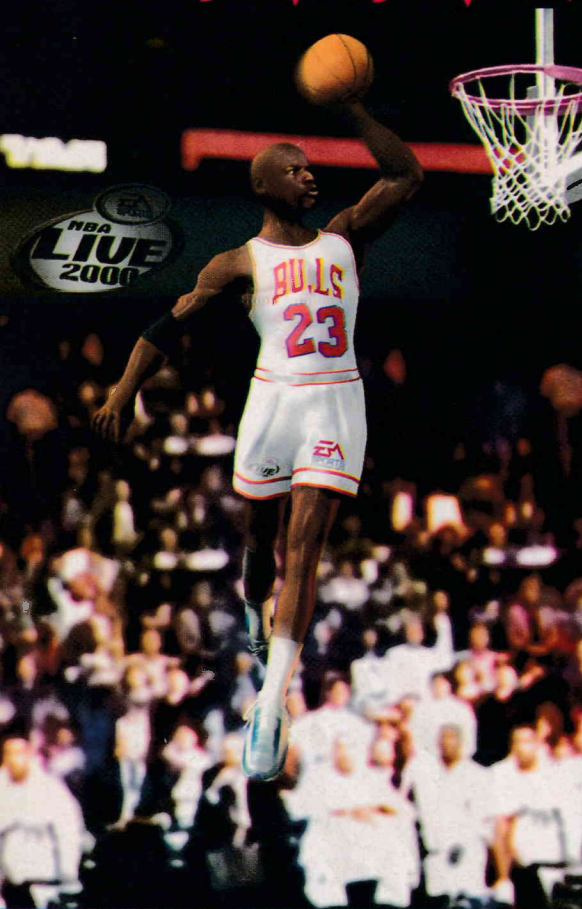
Harvest Moon 64

Crear y armar

y más juegos fantásticos...

Escribí a: suplegames@atlantida.com.ar

Los más movido del básquet



Jordan vuelve en el 2000

EL GRAN CLÁSICO DE EA SPORTS SE MANTIENE MÁS AL DÍA QUE NUNCA

La serie **NBA Live** de EA Sports es líder desde hace años en la categoría de juegos para PC sobre la NBA. En esta versión 2000, sin embargo, no hay demasiadas novedades respecto de la 99, a no ser el agregado de **Michael Jordan** (siempre queremos tenerlo con nosotros) y algunas opciones mucho más divertidas, como las de los jugadores **All Star** desde los 50 hasta los 90. El estilo sigue siendo el mismo de las otras versiones, centrando la atención en el ataque más que en

la defensa. Defender bien es suficientemente complicado, pero en ataque con sólo un poco de práctica se pueden hacer buenas jugadas que además, son muy reales.

Opciones y más opciones

Uno de sus fuertes son las **opciones**. Todo es configurable: las reglas, el audio en varias categorías, las cámaras, el tiempo de juego y hasta el modo en que se presentan los jugadores del plantel. Esto hace que el partido sea muy **flexible** y pueda satisfacer tanto al

meticuloso que busca la acción más realista posible, como al que le gustan las volcadas o el básquet callejero. Son muy importantes las opciones del menú **detalle**, ya que el juego es demasiado exigente para muchas máquinas y no soportan todas las alternativas habilitadas.

Como por la tele

El juego está pensado para reproducir las transmisiones que se ven por la TV, tanto por las cámaras como en el sonido ambiente y en los relatores.

¡Los **gráficos** son impresionantes! Con todos los detalles seteados al máximo, parece que estuviésemos viendo un partido por televisión. Las repeticiones de las volcadas en cámara lenta son **excelentes**. Los rasgos de los jugadores, están bastante **reales**. También es notable la diferencia de altura y velocidad en la cancha. En suma, **NBA Live 2000**, tiene todo lo necesario para que esta línea siga siendo líder en cuanto a juegos de básquet.



Diego Sasturain

r a n k i n g

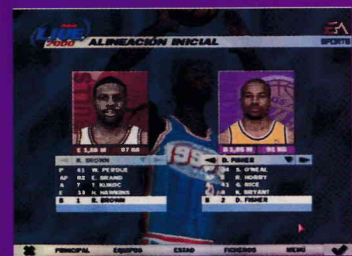
- 😊 ARGUMENTO
- 😊 GRÁFICA
- 😊 SONIDO
- 😊 DIVERSIÓN
- 😊 PROMEDIO

En NBA Live 2000 se puede jugar con los grandes ídolos desde los 50 hasta los años 90.

Jordan vuelca la pelota en la versión 2000 igual que en los viejos tiempos. El partido se anima jugando con él.



La opción de cámara clásica, se parece mucho a las de las transmisiones. ¡Buenísimo!



Al repasar el plantel se puede elegir la visión de fotos de los jugadores o sus caras en 3D.



El menú detalles es importante porque permite configurar todas las opciones de video.

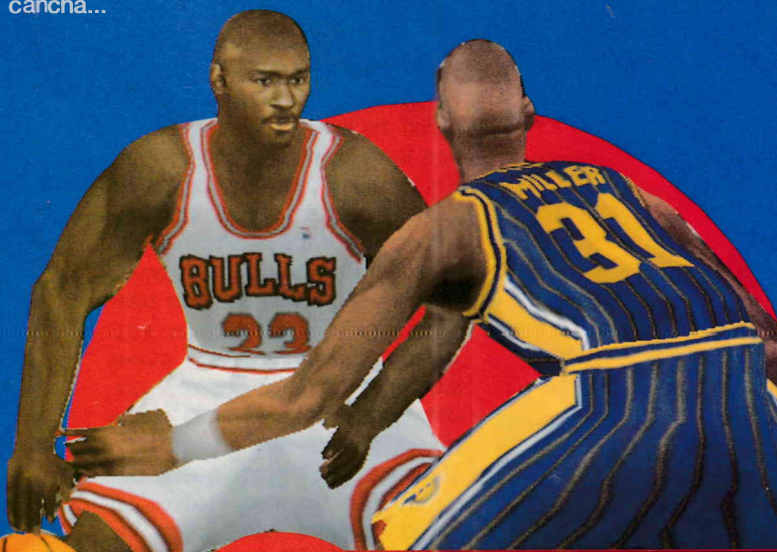


Con todas las opciones gráficas habilitadas,... ¡fíjense en los reflejos en el piso! ¡Geniales!



detalles interesantes

Kevin Garnett equipado con los sensores que la gente de EA Sports los usó para copiar los movimientos de los jugadores y hacerlos lo más naturales posibles. Una opción muy divertida, permite crear un nuevo jugador poniéndole la cara que uno quiera. Lo único que se necesita es una foto escaneada. En unos minutos, puede salir a la cancha...



Un enfrentamiento clásico: Jordan contra Reggie Miller.

ficha

Nombre: NBA Live 2000, **Editor:** EA, **Sports Compañía:** EA, **Sports Distribuidor:** Microbyte
Género: Deportivo, **Jugadores:** 1-5 (módem), **Dificultad:** variable, **Requerimientos mínimos:** Pentium 166 MHz, 32 MB de RAM, 90 MB de disco, CD 4X, video de 4MB, Windows 95/98.

original juego de carreras

Maravillosas tablas que vuelan

UN SÚPER JUEGO PARA DREAMCAST Y PC

TrickStyle, desarrollado por **Criterion**, es un juego único por su tema. Se trata de carreras de *hoverboards* (algo así como *skates* voladores impulsados por un pequeño cohete) y entre sus virtudes se destaca el realismo. A pesar de que no sabemos cómo se comporta un *hoverboard*, la manera que propone el juego es bastante convincente. La inercia está muy bien lograda y se puede "sentir" la aceleración. Hay montones de trucos que se van habilitando al ganar carreras, y en **TrickStyle** se pueden hacer giros de **1080 grados** (tres vueltas comple-

tas!). Es muy **divertido** encadenar un truco tras otro y combinarlos. Además, son **necesarios** para ganar las competiciones. En cuanto a los controles, las tablas responden muy bien al control **analógico** de la Dreamcast y en la PC, lo mejor es un buen **joystick**, porque el teclado es un poco brusco.

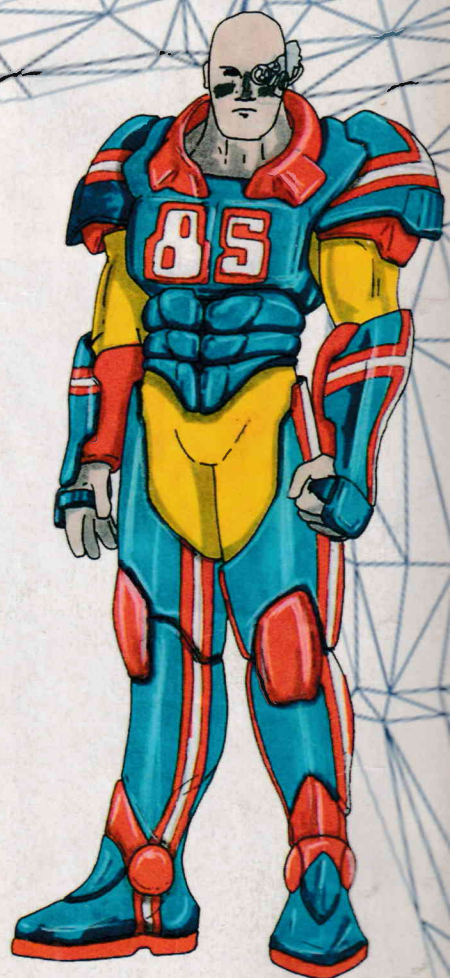
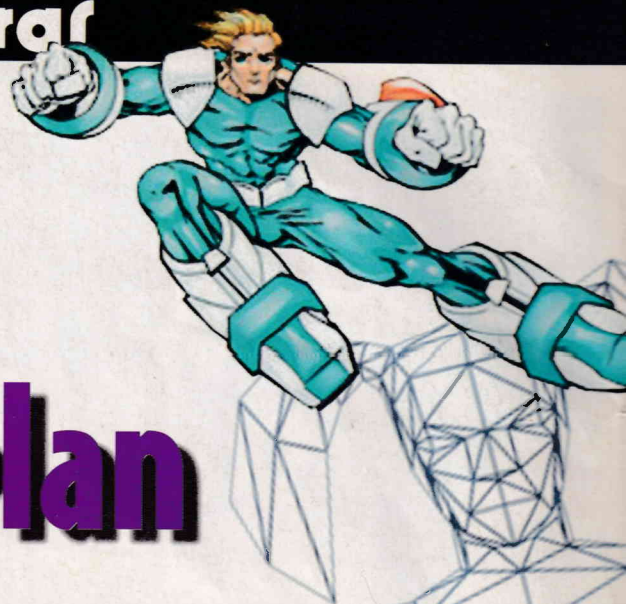
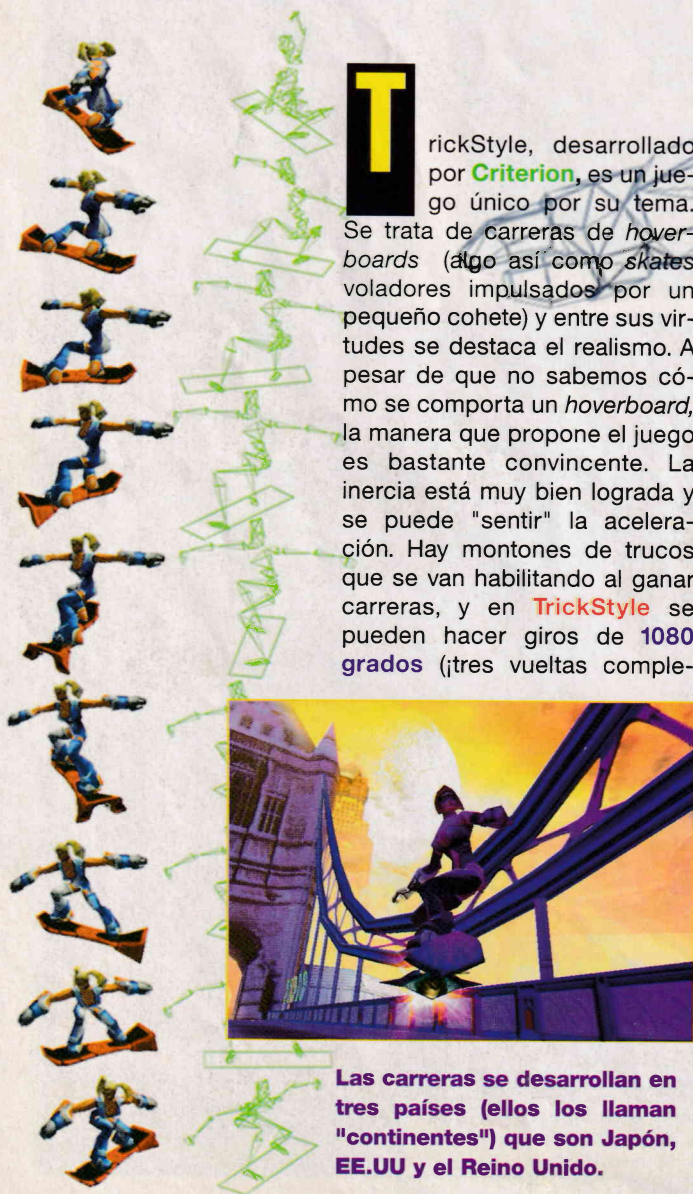
Algo sobre las carreras

Los gráficos del juego son de los mejores. El **diseño** de las pistas sorprende por la **creatividad** y el ingenio con que fueron hechas, con todos los detalles. Sin embargo, eso limita un poco la velocidad del juego, y las carreras no son todo lo veloces que podrían. Sin embargo, hay montones de atajos y pasadizos y se puede interactuar con los objetos. Todo lo que vemos en el juego (lo que se puede ver, porque es todo bastante rápido) está muy bien modelado y las texturas son impresionantes. Lo único que se le podría agregar son algunas pistas más. Originalmente creado para Dreamcast, si algo se puede decir de **TrickStyle** es que es un juego **original**. Ideal para los amantes del skate y de las carreras en general.

Diego Sasturain

El diseño de los personajes es muy bueno, y toma elementos de la estética del comic.

Las carreras se desarrollan en tres países (ellos los llaman "continentes") que son Japón, EE.UU y el Reino Unido.



Sega Dreamcast

PC

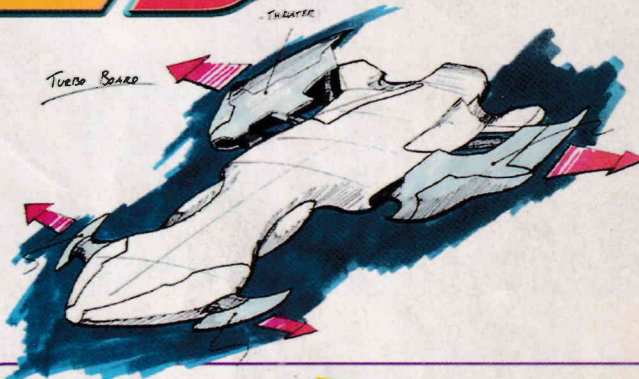
Ranking

- 😊 ARGUMENTO
- 😊 GRÁFICA
- 😊 SONIDO
- 😊 DIVERSIÓN
- 😊 PROMEDIO

Como se puede ver, hay "hoverboardistas" para todos los gustos...

Los trucos son muy divertidos y se pueden realizar tanto en carrera como en modo entrenamiento (training).

TRICK STYLE



Cada corredor tiene sus movimientos únicos y su propio estilo de carrera. Eso le da variación al juego.

No se equivoquen: la versión para Dreamcast no funciona en la PC y tampoco a la inversa.

Las tablas varían en velocidad, maniobrabilidad y otras características. Se van habilitando al ganar carreras.



Uno de los objetivos del juego es derrotar al entrenador que propone desafíos cada vez mayores.



La gráfica y el diseño forman los puntos más fuertes del juego. Una invitación a seguir corriendo.



Un detalle de diseño: en esta pista de Nueva York se ve de fondo al famoso rascacielos Chrysler.



Al ganar carreras los personajes van avanzando y desbloqueando trucos cada vez más complejos.

ficha

Nombre: TrickStyle - Editor: Acclaim - Compañía: Criterion - Jugadores: 2 - Género: Carreras

Requerimientos PC: Pentium 233 MHz, 32 MB de RAM, CD 4X, 190 MB, placa 3D, Windows 95/98. Dreamcast: Analog Memory Pack, Force feedback: Si

Lo Nuevo de



Flamante Gran Turismo 2

SIN GRANDES CAMBIOS RESPECTO DE LA VERSIÓN ANTERIOR, TRAE A CAMBIO MUCHAS COSAS MÁS

RANKING

- 😊 ARGUMENTO
- 😊 GRÁFICA
- 😊 SONIDO
- 😊 DIVERSIÓN
- 😊 PROMEDIO



Ya no les cabía en un CD, por lo que tuvieron que agregar otro, por eso el nuevo Gran Turismo viene en **dos CD**. Uno para el modo **arcade** y el otro, para **Gran Turismo**. ¿Se preguntarán con qué llenaron dos CD?

¡Con autos y pistas! Ahora hay más de **400** modelos de autos deportivos y no deportivos, grandes y chicos, para manejar. Cada uno con sus estadísticas bien completas. Además, hay una guía de las mejoras que se les pueden hacer. En cuanto a las

pistas, son nada menos que **30**, más algunas espejadas y otras que ya estaban en el juego original. La gran novedad es la pista de **rally**, la primera aparición del barro en GT.

En cuanto a los

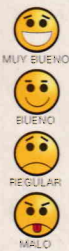


modos de juego y manejo, los diseñadores de Poliphony Digital optaron por dejar todo casi como estaba. Los gráficos son casi iguales (¿habrán llegado al límite de posibilidades de la PlayStation?) y el control de los autos sigue siendo igual de bueno, que no es poco. Este nuevo GT trae mucho más de todo y puede tenernos manejando y manejando durante meses...

Andrés Rotania



En cuanto a autos, las opciones son casi infinitas, desde Sport Prototipos hasta un Mini Cooper, pasando por autos que vemos por la calle.



Durante las carreras, hay un mapa muy completo y claro, ayuda para orientarse.



Con la opción **button display**, en los **replays** se pueden ver los cambios de marcha, frenos, etc.



La carrera de rally no puede competir con otros títulos, como el Sega Rally 2, pero es buena.

ficha

Nombre: Gran Turismo 2, **Editor:** Sony, **Compañía:** Poliphony Digital, **Género:** carreras, **Jugadores:** 1-2, **Dificultad:** media / alta.



Super granjero

DIVERTITE CON HARVEST MOON 64

RANKING

- 😊 ARGUMENTO
- 😊 GRÁFICA
- 😊 SONIDO
- 😊 DIVERSIÓN
- 😊 PROMEDIO

Natsume editó la versión para N64 de este clásico originalmente creado para SNES. En Harvest Moon el **objetivo** es poner en orden la granja que nuestro personaje heredó de su abuelo y hacerla crecer. Se dispone de dos años para lograrlo, cada uno dividido en cuatro temporadas de un mes. Aunque en un principio no lo parezca, esto puede ser muy atractivo. El juego está estructurado de día tras día, y hay que cumplir con ciertas **rutinas**: mirar el pronóstico del tiempo, darle de comer a los animales y quitar las malezas

de la huerta. Lo llamativo es cuando, poco a poco, las pequeñas novedades van mejorando nuestro nivel de vida y podemos ir perfeccionando la casa, comprando nuevos animales y, finalmente, buscar novia. En el pueblo hay cinco chicas interesantes para nuestro personaje pero, para tener éxito, hay que estar atento. El juego incluye objetivos ocultos y zonas secretas para explorar fuera del pueblo. Dentro del universo de las consolas, **Harvest Moon** es un juego tan **atípico** como **atrapante**.

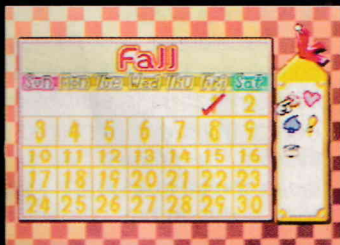
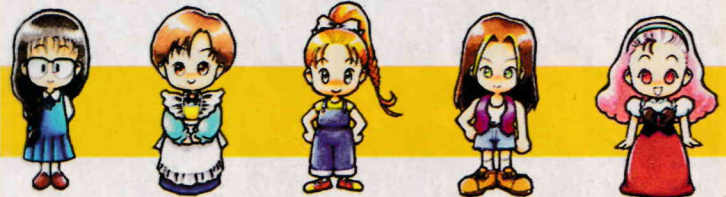
Analía Firpo



¡Harvest Moon no deja ni un minuto de respiro! Es un juego atrapante que requiere prestarle mucha atención.



Los gráficos son bastante sencillos y coloridos. Conservan el clima del título original de SNES.



Planificar cuidadosamente lo que se va a hacer durante cada estación es un muy buen comienzo.



Todos los días hay que ocuparse de alimentar y cepillar a los animales para que estén contentos y sean rentables.



Hay montones de herramientas para utilizar y cada una de ellas sirve para tareas muy precisas y específicas.



En el juego hay más de cincuenta personajes diferentes con los que interactuar. Esto le da mucha variedad al juego.

ficha

Nombre: Harvest Moon 64 - **Editor:** Natsume - **Compañía:** Victor Interactive - **Género:** Estrategia/juego de rol - **Dificultad:** Media - **Jugadores:** 1 - **Periféricos:** Game Pak Memory





Starshot

Cazatalentos espacial

STARSHOT, UN ACRÓBATA DE CIRCO

El Space Circus es una especie de gigantesca pelota terminada en una carpa que flota en el espacio.



El diseño de los personajes, como estos alienígenas y el malvado Wolfgang, es excelente.

Ranking

- 😊 ARGUMENTO
- 😊 GRÁFICA
- 😊 SONIDO
- 😊 DIVERSIÓN
- 😊 PROMEDIO



Starshot es un juego originalmente creado para **N64**, del que se hizo una versión para **PC**. Eso se nota, porque tiene todo el clima (gráficos, sonido y controles) de un juego de consola. **Starshot** es un acróbata del **Space Circus** y su jefe **Holocash** lo envía a

diferentes planetas en búsqueda de nuevos actos para el circo, que está amenazado por **Wolfgang**, dueño del Virtua Circus, que busca destruir a los demás circos. Starshot puede saltar, agacharse, usar objetos, lanzar rayos y volar por cortos períodos colgado de su cohe-te-mascota **Willfly**. Los niveles son excelentes, muy largos y complejos. El único problema de **Starshot** es la sensibilidad del control y el movimiento de cámara. Lo primero se soluciona con un buen **joystick**, pero lo segundo hay que aguantárselo. Otra desventaja es que sólo permite grabar en los partidos en los **checkpoints**.

Diego Sasturain



Los niveles están llenos de enemigos como por ejemplo, este extraño tiburón.



Este robot se ve bastante gracioso, pero dispara potentes rayos de color rojo.



Para volar con **Willfly** hay que recoger los ítems de energía en forma de cohete.



ficha

Nombre: Starshot - **Editor:** Infogrames - **Compañía:** Infogrames - **Jugadores:** 1 - **Género:** Aventura gráfica

Requerimientos: Pentium 200 MMX, 32 MB de RAM, DirectX 5, CD 8X, placa de sonido, video SVGA, Windows 95/98.

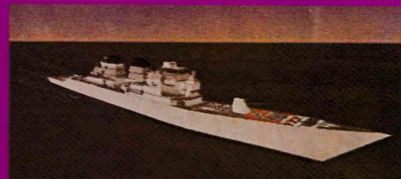
Combates misteriosos

GANA EL QUE
DEDUCE MEJOR



Tanques lógicos

Aquí tenés cuatro grupos de tanques con sus respectivos nombres. En pocos minutos aparecerá el Grupo 17. ¿Podés deducir con cuántos tanques contará?



Poseidón



Mc Warrior



Rey Tud



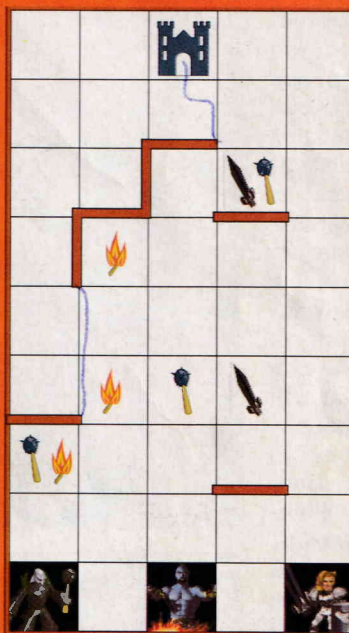
Pampa

Fuerzas de paz

Se ha preparado una enorme flota internacional para garantizar la paz en los mares. ¿Deducís cuántas naves de cada tipo la van a formar? Te damos estas pistas: por cada Poseidón habrá tres Rey Tud, las naves Pampa serán la mitad que las Poseidón, las Mc Warrior el doble que las Rey Tud, y entre todas no serán menos de 64 ni más de 100.

Encuentro en el castillo

Estos tres personajes deben llegar al castillo de la manera más corta posible, pasando por donde están sus armas, y moviéndose como algunas piezas del ajedrez. El guerrero se mueve en línea recta como la torre, el mago en diagonal como el alfil y el caballero salta como el caballo. Evitando los muros, ¿marcás el camino más directo de cada uno?



Soluciones:

Warrior
Pampa, 8 Poseidón, 24 Rey Tud y 48 Mc
En total serán ochenta y cuatro naves: 4

Tanques lógicos

ra con cuatro tanques.
(nueve). Por lo tanto, el Grupo 17 conta-



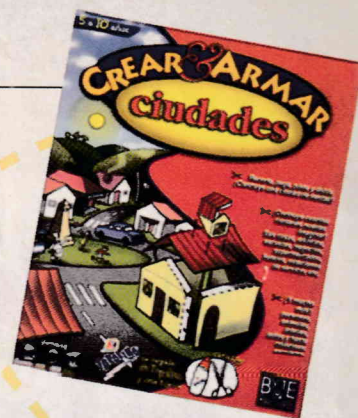
Fuerzas de paz

Encuentro en el castillo

para recortar y pegar

Ciudades de papel

UN DIVERTIDÍSIMO JUEGO PARA LOS MÁS CHICOS

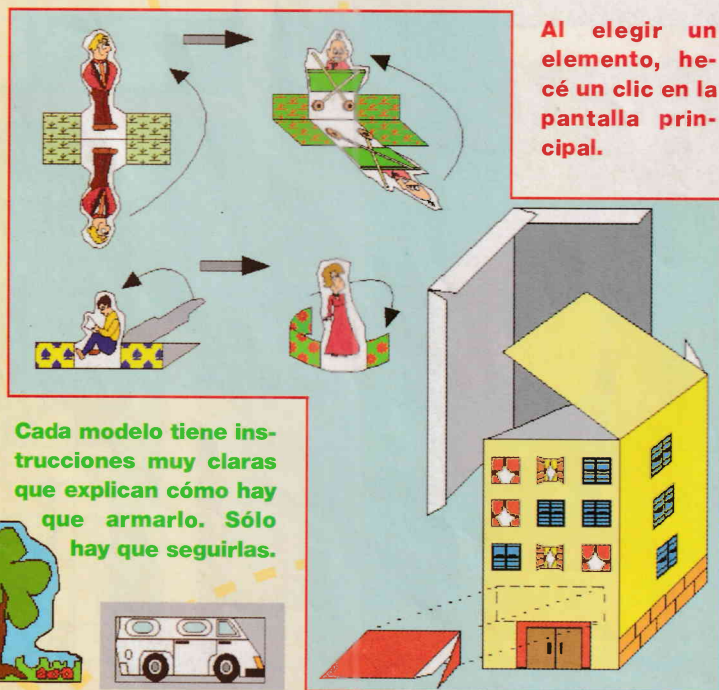
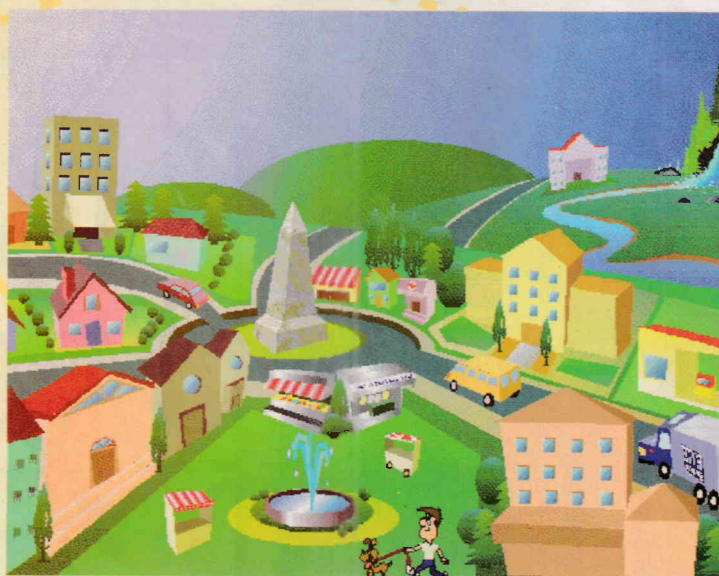


Crear y Armar no es técnicamente un juego de computadora sino que es un programa que te ayuda a construir ciudades de papel aprovechando las posibilidades que ofrece la compu. El procedimiento es bastante fácil: hay que seleccionar alguno de los modelos que aparecen en la pantalla principal y editarlo eligiendo el color y las texturas. De esta manera, se puede armar una ciudad enorme, porque hay un montón de modelos: casas, escuelas, negocios, monumentos, carritos de helado, varios árboles diferentes, autos, camionetas, personas, perros y gatos. Una vez que el modelo está listo y terminado hay que imprimirlo (lo ideal es usar una impresora color) y después recortarlo y armarlo.

Un poco de prolijidad

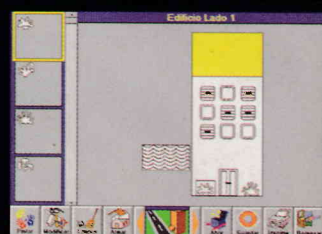
Cada objeto tiene una explicación de cómo hay que armarlo. En general, es bastante sencillo, y lo más importante es ser un poco prolijo con la tijera y el adhesivo. **Crear y Armar**, es un juego para los que les gusta hacer manualidades y tiene la limitación de que no permite crear tus propios modelos, sino sólo editar los que ya trae el juego.

Andrés Rotania



Al elegir un elemento, hecé un clic en la pantalla principal.

Cada modelo tiene instrucciones muy claras que explican cómo hay que armarlo. Sólo hay que seguirlas.



En este modelo podés elegir las plantas de la entrada y cambiar el techo.



Los objetos se pueden hacer rotar para verlos desde todos los ángulos.



Haciendo clic en en la cola del pavo real de la izquierda, elegís los colores.



Una vez terminados los modelos, se los puede guardar en un archivo.

sicha

Nombre: Crear y Armar - **Editor:** Byte & Brothers - **Distribuidor:** Edusoft - **Jugadores:** 1 - **Género:** Educativo
Requerimientos: PC 386 o superior, 4 MB de RAM, 1 MB en disco, CD ROM 2X, Windows 3.1, 95 o 98, mouse.

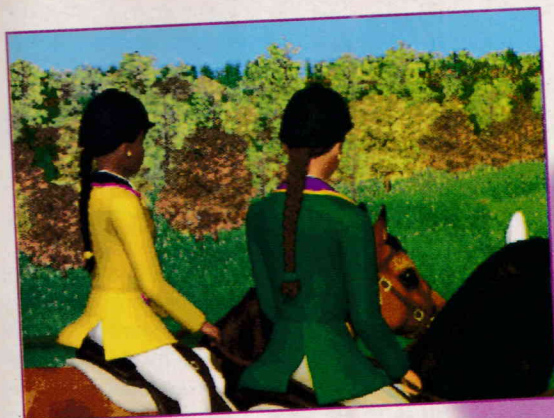
PROMEDIO

Descubrí los secretos del valle

BARBIE VUELVE CON UN NUEVO JUEGO DE AVENTURAS

Ranking

- 😊 ARGUMENTO
- 😊 GRÁFICA
- 😊 SONIDO
- 😊 DIVERSIÓN
- 😊 PROMEDIO



Barbie usa un intercomunicador (handy) para hablar con sus amigas e invitarlas a correr.



Hay cuatro caballos para elegir. Los podés cepillar, bañar y darles de comer.

En **Aventuras a Caballo**, el nuevo juego protagonizado por Barbie, la muñeca más famosa se dedica a explorar el **Valle Escondido**. Hay que ayudar a Barbie a descubrir todos los secretos y completar las aventuras para que ella vaya ganando premios y diplomas en el club de equitación. Para comenzar el juego, lo primero que hay que hacer es ingresar un nombre (tu nombre o algún apodo que te guste) para obtener un carnet de socia. Después hay que elegir alguno de los caballos del establo, elegirle su nombre

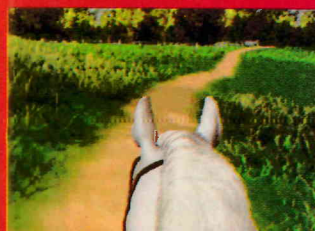
e ir al tablero del club para seleccionar alguna **aventura** haciendo clic en las esquinas de la pila de papeles que está pinchada allí. En esta ocasión hay que encontrar cosas, reconocer animales, ayudar a **Christie** y **Teresa** -sus amigas- y resolver algunos juegos de ingenio. A medida que se van com-

pletando las peripecias, se van recibiendo **diplomas**. Durante las aventuras se pueden sacar fotos que se guardarán junto con tus diplomas en un álbum. **Barbie Aventuras a Caballo** está bien diseñado, es fácil de jugar, y está pensado para las jugadoras más chicas.

Analia Firpo



La cartelera del club es el lugar central del juego. Podrás elegir las aventuras y mirar el álbum.



La animación de las cabalgatas busca dar la sensación de ir a caballo y es bastante buena.



En las aventuras hay que resolver algunos sencillos juegos de ingenio, como éste con ranas.



ficha

Nombre: Aventuras a Caballo - **Editor:** Mattel Media - **Distribuidor:** Edusoft - **Dificultad:** Media/baja - **Jugadores:** 1
Requerimientos: PC Pentium 90 o superior, CD 4X, 16 MB de RAM, 40 MB de espacio en disco, tarjeta de sonido, Windows 95/98



La cueva del truco

TRUCOS PARA
TODOS LOS JUEGOS
(Y LOS GUSTOS)

Este mes, en lugar de trucos, presentamos guías para resolver partes complicadas de tres juegos que nos parecen de los más jugados del momento. Esperamos que les sirvan.

PC

Age of Kings

Un índice de las unidades especiales de cada civilización con todos los detalles.

Longbowman britano

Es la unidad de mayor alcance. Con todos los *upgrades*, tiene un alcance de 11, hace el mismo daño y tiene una buena frecuencia de tiro. Es muy útil contra la infantería y las armas de asedio. Lo ideal es formar grandes grupos.

Cataphract bizantino

El *cataphract* es un caballero un poco más débil, con una gran virtud: tiene un *bonus* contra infantería. El único que se le resiste es el piquero. Con los *upgrades*, gana en resistencia y potencia de

ataque. Sus peores *enemigos* son la caballería y los camellos.

Woad Raider celta

Esta unidad es extraña. Supuestamente, su particularidad es ser veloz, pero no es lo suficiente como atacar a la caballería. Si quieren usarlo, lo ideal es hacerle los *upgrades*, porque mejora bastante en resistencia y velocidad.

Chunoku chino

Como los chinos no tienen cañoneros, lo ideal es reemplazarlos con el *chunoku*. Tiene una gran velocidad de disparo y hace mucho daño, aunque no tiene un gran alcance. Hacerle el *upgrade* no es necesario, porque sólo gana un punto de resistencia.

Throwing Axeman franco

Es una unidad de infantería que combina las virtudes de los arqueros con las de las unidades que combaten cuerpo a cuerpo. Es muy efectivo contra unidades resistentes a los arqueros, como los *huskarls* y las máquinas de asedio. Tiene un *bonus* contra construcciones.

Huskarl godo

Tiene un *bonus* especial contra arqueros (+3 el común y +4 el de élite) y son muy resistentes contra flechas. Por eso, 20 *huskarls* pueden destruir un castillo guarnecido por arqueros.

Samurai japonés

Tiene un *bonus* contra otras unidades únicas. Sólo pueden derrotarlo en uno contra uno el *cataphract*, el caballero teutón y el elefante de guerra. Sus principales virtudes son la velocidad y este *bonus*. Conviene hacerle los *upgrades*.

Mangudai mongol

Es un arquero montado especial, que tiene un *bonus* contra armas

de asedio. Es más resistente que el arquero montado pesado y cumple mejor con la función de disparar y correr. Tiene una buena velocidad de disparo.

Elefante de guerra persa

Una vez hechos los *upgrades*, tiene una resistencia de nada menos que 600 y hace un daño de 20. Además, tiene un *bonus* contra edificios. Los únicos que le hacen daño cuerpo a cuerpo son los piqueros.

Mameluke sarraceno

Este camello, en cuanto habilidades, se parece bastante al hachero franco. Tiene un *bonus* contra caballería y armas de asedio y hace el doble de daño contra la caballería y los elefantes de guerra.

Caballero teutón

Derrota a todas las demás unidades en uno contra uno, excepto al elefante de guerra y el *cataphract*. El caballero teutón de élite tiene una resistencia de 100 puntos y hace 17 de daño. Eso sí, es bastante lento, vulnerable a los arqueros y los monjes lo convierten con facilidad.

Jannisary turco

Tiene mayor alcance que los cañoneros de mano y puede atacar con facilidad elefantes y caballeros teutones. Eso sí, tiene los mismos problemas que los demás cañoneros: a veces erra el blanco desde lejos y tarda en disparar.

Berseker vikingo

Su única particularidad es que se regenera. Apartarlos del combate requiere mucho trabajo, pero en un minuto estarán recuperados para volver a atacar.

Longboat vikingo

El *longboat* es una galera de gue-

rra que dispara flechas rápidamente con buen alcance. Muy eficiente contra otros barcos, no es bueno contra las torres.

NINTENDO 64

DK64

Técnicas para derrotar a K. Rool, el jefe final.

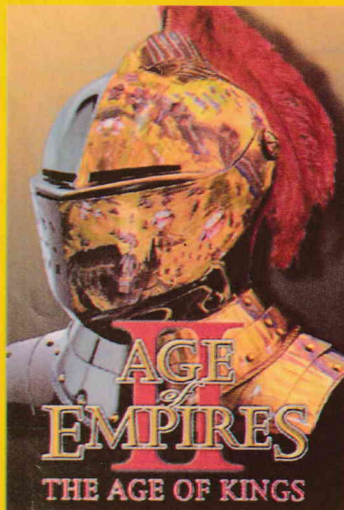
En el combate final, tengan en cuante que, aunque el daño se acumula en cualquiera de nuestro héroes a través de los doce *rounds*, K. Rool se recupera completamente después de cada asalto. Por eso, tiene que completar cada secuencia en un sólo *round*.

Donkey Kong

Trepá por el resorte más cercano y allí esperá hasta que aparezcan barriles encima de los resortes. Saltá dentro del barril y dispará a Donkey contra K. Rool cada vez que baja la guardia. Saltá al suelo esquivando las ondas de choque y corré hasta los otros barriles. Fijate que, después del primer golpe, K. Rool amaga una vez antes de bajar la guardia. El cuarto golpe es difícil, ya que K. Rool baja la guardia cada siete sacudidas. Así que contalas y disparte.

Diddy Kong

Esquivá los guantes voladores hasta que aparezca un barril jet. Saltá dentro del barril y volá hasta las luces que están por encima de K. Rool. Manteniéndote en el aire, disparale a los dos blancos rojos que hay al costado de cada luz para hacerlas caer sobre K. Rool. Repetí lo mismo tres veces más, manteniéndote siempre en el aire y esquivando los guantes.



Vos los enviaste

NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION

Fernando Daniel Sáez nos envió estos trucos.

Ingresando estos códigos, tu auto se convertirá en: **go40** Caja de madera, **go41** Cesta, **go42** Kiosco de madera, **go43** Tiranosaurio Rex, **go44** Diligencia del oeste, **go45** Kiosco 1, **go46** Kiosco 2, **go47** Kiosco 3, **go48** Tronco, **go51** Bloque de piedra.

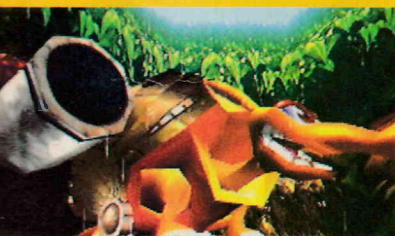
SPORT CAR GT

Por **Guillermo Casasola**, en sus propias palabras: "Para comenzar en la pantalla principal, creamos una carpeta con nuestro nombre. Luego tipear IS-CHEESEMAM para poder ingresar todos los trucos y luego escribir los trucos. ISI-TBONE: todas las pistas y los autos
ISI-CORSICA: todas las partes del auto al máximo."
¡¡Gracias a todos!!

No aterrices, porque eso apagará el jet del barril.

Lanky Kong

Al comienzo, esperá hasta que aparezcan cuatro interruptores fuera del ring. Esquivando el ataque de **K. Rool**, usá el botón **B** para estirar los brazos hasta uno de los interruptores. Eso hará que aparezca un barril. Usá el botón **B** nuevamente para lanzar el barril al ring, preferentemente en el centro. Se romperá, y aparecerá una cáscara de banana. Luego, corré has-



ta un pad de trombón y tocá el trombón. **K. Rool** correrá hacia vos inmeditamente. Colocate en un lugar donde la cáscara de banana quede entre **Lanky** y **K. Rool**, de manera que éste se resbale. Repetí esto cuatro veces.

Tiny Kong

Usá el remolino de colitas para flotar por encima de **K. Rool**, evitando sus ataques. Va a aparecer un barril de mini-kong. Saltá dentro para hacerte chiquito. Rápidamente, corré dentro de los zapa-

tos de **K. Rool** y golpeá el dedo adherido. Repetilo 4 veces hasta que todos los dedos de **K. Rool** estén rojos.

Chunky Kong

Corré hacia el centro del ring, donde hay un interruptor para golpear. Después, esquivando las sogas, corré hasta una de las esquinas donde hay un **pad** con la cara de **Chunky**. Presioná **Z** para volverte invisible y que **K. Rool** se vuelva visible. Volvé al centro del ring y saltá en el barril. Cuando **K. Rool** ataque, usá **primate punch** justo antes que golpee. Repetilo tres veces. En el tercer ataque, **K. Rool** se hace invisible y ataca rápidamente. Golpeá cada vez que parpadee la pantalla. Cuando conectes el cuarto golpe, **K. Rool** cae y... ¡completaste el juego!

PLAYSTATION

Final Fantasy VIII

Estos son algunos items útiles que se pueden encontrar en esta súper aventura gráfica.

Item / Efecto

Potion, hi-potion, X-potion / Restaura los *hit points* de un personaje.

Phoenix down, mega phoenix / Revive un personaje, revive un

Vos lo pediste

EL DIABLO DE HALLOWEEN

99 vidas.

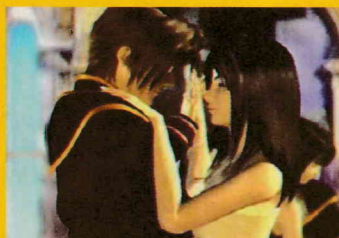
Enviado por **Daniela Zarega**. Cuando pierdas la última vida apretá rápidamente **ESC** y elegí **VOLVER** en el menú de opciones. Tendrás 99 vidas.

Nivel Secreto

En el nivel del museo salí y andá hasta la estatua grande. En la parte posterior, encontrarás escrito "02P". Cuando tengas tu nivel de poder en 02, presioná la estatua y accederás al nivel secreto.

Vida extra en el Parque

En el tercer nivel (Parque), seguí la ruta desde el comienzo y avanzá hasta la segunda fuente que encuentres. Girá a la izquierda y seguí la ruta hasta que encuentres a la derecha una estatua que representa a una mujer sosteniendo una gran hoja de papel. Golpeala girando con la cola tres veces, hasta que caiga, y aparecerá una vida.



invencible.

Phoenix pinion / Revive a todo el grupo y envía *fire damage* al enemigo.

Cottage / Restaura los *hit points* al grupo.

G-potion, G-hi-potion, G-X-potion / Restaura los *hit points* de *guardian force*.

G-retuner / Revive *guardian force*.

Pet house / Restaura *hit points* de todos los *guardian forces*.

Rename card / Renombra *guardian force*.

Amnesia Greens / *Guardian force* olvida *ability*.

Guardian force medicine / *Guardian force* aprende *ability*.

Diego Sasturain

gamefanáticos veloces

Los lectores que se llevan un juego de regalo son Maximiliano Moreno, de La Tatengueta, Santa Fe, Daniela Zarega de Florencio Varela Pcia de Buenos Aires, Giselle Pagano, de Capital, Facundo, de Phamar y Maximiliano Molina, de Grand Bourg, Pcia. de Buenos Aires

Mandanos tus trucos

Siguen los regalos para los cinco más veloces. Envíanos tus trucos por e-mail o correo común y llevate un juego de Edusoft S.A. Por favor, completen su e-mail con nombre completo, dirección y código postal. Por favor, los que envían e-mails, **no** manden archivos adjuntos. Incluyan los trucos en el texto del mensaje.



99 - (1307) - Capital Federal. ¡Podés ganarte un juego!

Carnaval en el mundo

¡SIGAN NUESTRA TRAVESÍA POR LAS DIFERENTES FIESTAS MÁS COLORIDAS Y DIVERTIDAS DEL AÑO!

Carnaval es sinónimo de alegría total, ritmo desenfrenado y fiesta interminable. Cada país lo celebra con particulares características y para conocer los más curiosos e importantes, los invitamos a trasladarse con la compu a las ciudades donde este festejo es toda una institución. El más destacado de nuestro país es, sin duda, el de **Guauguaychú** (Entre Ríos). Allí se retiene el aliento entre un corso y otro, con cuanto energía sea necesaria para seguir el compás a los hipnóticos tambores de las carrozas. Está inspirado en el carnaval carioca, de **Río de Janeiro**. Justa-

mente a Brasil vamos ahora, porque es -junto al de Venecia- el más famoso del mundo... Y **Venecia** es el contrapunto, por su delicadeza, refinamiento y encanto. Sus fiestas se remontan a mucho tiempo atrás. Este año comenzará el 25 de febrero para terminar el miércoles de Ceniza, que será el 8 de marzo. La edición **2000** estará dedicada a la historia de Venecia, brindando un panorama de presente y futuro de la bella ciudad de los canales y las góndolas. Los detalles podrán verlos en sus pantallas. ¡Feliz carnaval!



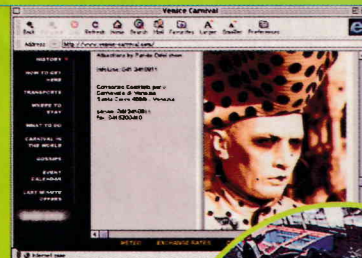
Patricia Delmar

Channels Favorites History Search



Un espectáculo de máscaras, vestimenta, música y magia.

En esta página web podrás ampliar datos sobre su historia, transportes y eventos. ¡Próba!



www.venice-carnival.com/

Mágica Venecia



Sabían que este año la fantasía de los venecianos se irá por las nubes? Todo está preparado para celebrar a lo grande. Su plaza principal -San Marcos- será el punto de encuentro: allí se darán cita los personajes más insólitos con sus trajes de terciopelo y puntillas, con máscaras únicas, creadas para la llegada del milenio -que aunque comience en el 2001, se festeja en el mundo, más allá de las teorías numéricas-. Venecia multiplica su encanto. No duden en clickear en sus páginas, ¡verán maravillas!



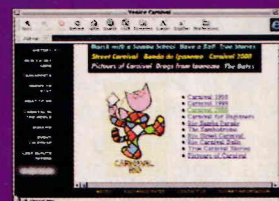
El ciberinforme

Para obtener más información, entrá en esta página web que ofrece datos generales y después elegí el que más te interesa a fin de ir obteniendo más detalles:

<http://prima8.prima.com.ar/publico/home/intsurf/980117/980117is.htm>



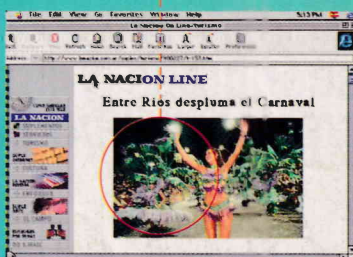
Imprimí las fotos que te gusten: ampliá la pantalla al máximo y apretá Print Screen. Abri Paint y buscá Editar-Pegar. Aparecerá la imagen que capturaste. Ponele un nombre y grabala en una carpeta.



¡Viva Guaqueguaychú!

Esta ciudad entrerriana cambia completamente en estas fechas. El corso convoca a miles de turistas y sacude hasta el último rincón. Cuatro comparsas -pertenecientes a distintos clubes- compiten con su vestuario, música y carrozas. ¡Cada grupo invierte \$400.000 por año! Sólo en plumas se invierten \$30.000. Año tras año crece más... Una industria que es una fiesta.

Para hacer una pausa entre tanta comparsa, un lugar para pasear es la Costanera, bordeando el río.



www.lanacion.com.ar/suples/turismo/980227/t-153.htm



www.geocities.com/Vienna/Choir/6440/historia.html



Descubrí en la Red la llamativa cultura de este pueblo descendiente de los incas.

www.mcei-bolivia.com/Turismo/Carnaval/oruro.htm



El color de Bolivia

Unico en el mundo por su sentido religioso, el Carnaval de Oruro nació con la aparición de la Virgen en una zanja abandonada donde vivía el ladrón "Nina Nina" que repartía su botín entre los pobres. Desde 1789 el colorido espectáculo de danzas sorprende con la Diablada, una "lucha" entre el bien y el mal.

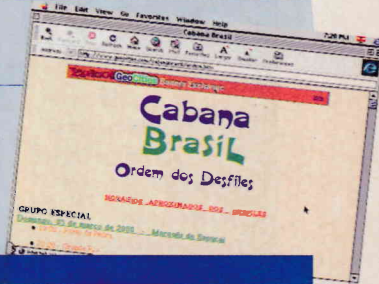
Fiesta carioca

Un verdadero show que atrapa a miles de turistas del mundo entero. Río de Janeiro se transforma durante cuatro días en una gigante pasarela de ritmo, color y brillo. Las fiestas comienzan con la elección del Rey Momo y de la Reina del Carnaval. La consigna es bailar samba y existen famosas escuelas (escuelas) que participan: Mangueira, Beija-Flor, Salgueiro, etc.



www.travelbrazil.com/br/re/sd/rj/tberjdic.htm

Horarios de los desfiles:
www.geocities.com/cabanabrasil/ordem.htm



www.venice-carnival.com/



Existen variadísimas formas de festejar el carnaval. Uruguay, por ejemplo, aún conserva ingredientes del candombe, dando un toque afro al carácter criollo.



www.internet.com.uy/carnaval/literatura.htm



Otras comparsas

También les recomendamos que vean cómo se realizan los festejos en Niza (Francia), New Orleans (Estados Unidos), Munich (Alemania), o en Sydney (Australia). Encontrarán mucha información, buenas imágenes y la historia del carnaval en: <http://prima8.prima.com.ar/publico/home/intsurf/980117/980117is.htm>

¿Huevos de Pascua en febrero?

LOS PROGRAMADORES DEJAN ESCONDIDOS CHISTES Y CURIOSIDADES EN LOS PROGRAMAS QUE HACEN. ¡HAY MILES!

Un huevo de Pascua es un detalle o alguna cosita divertida que los realizadores de un programa dejan ocultos. Sólo los podés encontrar a través de un recoveco raro -como una combinación de teclas o la escritura de alguna clave en particular-. Las Mac son las reinas de los huevos de Pascua, así que... ¡empezá a buscar! Te ayudamos con algunos. Uno

de los más conocidos es el de **Stickies** (el programa para dejar mensajes en el *desktop*). Hay que abrir **Apple Menu Items**, cliclear en **Stickies** y escribir ***Antler!***, para ver luego el resultado. Ese texto debe ser lo primero que se escribe y no se pueden cometer errores porque no funciona.

Otro: en el **Panel de Control Monitors** de las viejas Mac se

pueden ver los nombres de los autores del producto con sólo hacer un clic sobre el número de versión. Ahora, si se deseás saber qué opinan de vos, presioná la tecla **Option**.

¿Más? En el **Panel de Control Sound**, si se presiona **Option** y se cambia la alternativa del menú desplegable superior a cualquiera de las alternativas, se ven los créditos y se escucha un ex-

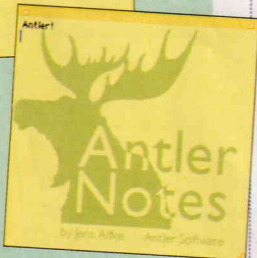
traño sonido. Otro: en el **Panel de Control Screen**, para ver los créditos, mantené apretada la tecla **Option** y hacé clic sobre la mitad superior de las palabras **Screen Brightness**. El último averiguelo en el **Panel de Control Map** apretando **Shift**.

Flavia Tomaello

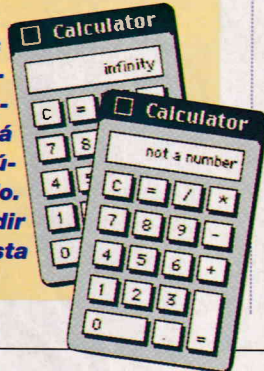


En Apple Menu Items, cliqueá en **Stickies y escribí ***Antler!***. ¡No vale equivocarse! Un ciervo dibujado es la sorpresa de los programadores.**

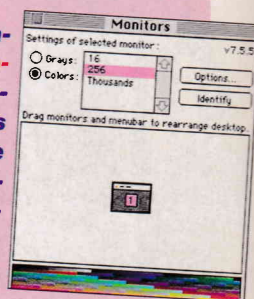
Antler!



Si en tu calculadora Mac mezclás letras y números para hacer cuentas y ponés el signo igual, te dirá que no es un número el resultado. Si intentás dividir por 0, la respuesta será infinito.



Si en el panel de control Monitors de las viejas Mac marcás en el número de la versión que está arriba a la derecha, encontrarás una sorpresa.



¡Otro feliz ganador de una iMac!

3er. Concurso Billiken Compu

Fue sorprendente la participación en esta 3ª edición del Concurso de la revista. Miles de cartas llenaron la urna. El sorteo se celebró el día 12 de enero último, en presencia del escribano Martín Arana.



Secretitos divertidos

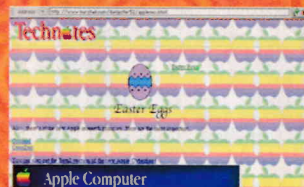
Resulta sorprendente ir descubriendo estos graciosos "guiños" informáticos en tu propia máquina. Lo bueno es que son inofensivos y simpáticos. Probá siguiendo las indicaciones que te damos y verás todo lo que está escondido en tu Mac. Es posible que te encanten... ¡Cuidado, no te comas muchos!



En <http://coverage.cnet.com/Content/Features/howto/Eggs/ss26.html> podés encontrar todos los secretos escondidos de todos los softwares.



El listado de claves para hallar todos los huevos fuera del Panel de Control de la Mac, en: <http://humanum.arts.cuh1.edu.hk/~cmc/mirror.cn-gai/easter-eggs/#noncdev>



En <http://www.hurstad.com/drumster52/applesec.html> hay shareware (programas gratuitos) que podés bajar para armar los tuyos. ¡Rebueno!



Una página buena para tener los datos de los huevos que traen las últimas versiones es <http://www.hitsoft.com/easter>

Luciano Chamorro, de 7 años, del barrio porteño de Barracas resultó ser el ganador, que por supuesto, acertó las tres preguntas del concurso. Para él, nuestras mayores felicitaciones.



TRES D DOS

Capítulo 5 "LA GRAN BESTIA"



Enrique Colo Dani

En el capítulo anterior, los chicos se iban a tomar la leche con Enrique encontrándose con un monstruo que les comía el mouse de la computadora. Dani se transformaba en ROKK para combatir al villano CATO. Pero con la ayuda de Enrique, una vez desintegrado CATO, se dieron cuenta de que venía acompañado de un secuaz y debían ubicarlo. Mientras tanto, ROKK seguía en acción hasta lograr destruir al CATO-2.

...Cato va, Cato viene, nuestros amigos se entretienen.

¡Ya lo verán!
Mi compu me va
a describir al Cato2.

¿Sí?
¿Y cómo será?

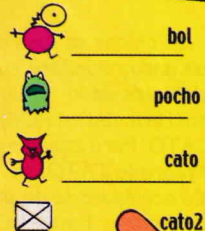
¿Cómo será? ¡Ja!
Esa es una pregunta
fácil de responder...
Mi juego es capaz de ver
a todos los villanos...

¡Ah!
¡Entonces esto va
a ser pan comido!

Mmm... Algo anda mal.
Sólo me está mostrando
a los que ya conocemos:
BOL, POCHO y CATO.
deja en blanco el espacio
del personaje nuevo...

Hum...
Dejame pensar

CATO2 también
come mouses de
computadoras...
por lo tanto...
está...



¡Claro!
¡En un cybercafé!
¡Ahí hay un montón
de mouses!

Tengo un plan...
¡A los armarios!
¡Ya!

¡iiiNo, ésto no!!!

No,
ésto no combina...

¡iiiAjá,
lo encontré!!!



Más tarde, llegando al cybercafé...

¿Qué pasó?!
¡Parece que
llegamos tarde!

Esa bestia está
asustando a todos.
Debe ser muy
peligrosa.

¿Vos creés?
¿Será muy
fuerte?

ROKK

COLO



¡Enrique!
¡Dejá de jugar
con la pelotita!



Bien, ahora
necesitamos la
próxima pieza.
Yo me voy a buscarla,
cueste lo que cueste.

¡Ay, qué nervios!
Está todo muy tranquilo.
¿Qué le estará pasando?

FRUM!!

AAAAAGG

¡¡ROKKK,
noooo!!

¡Cielos!, ¿y ahora
qué hacemos?

ROKK no pudo, pero
yo conozco a estas bestias
porque soy su amo.
¡Ahora van a ver
a Colo enojado!

¡Yo traeré
esa pieza!

¿Catito?
¿Catito?

¿Dónde te
escondiste?
El Colo te va a ...

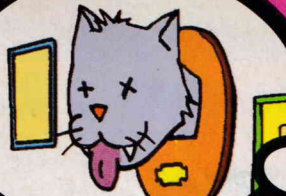
¡iiiOuch!!!

FRUM!!

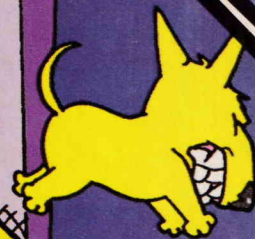
FRUM!!

En...ri..queee...
vos que
podés, ¡salvate!

auuuugggg!!!!!!!



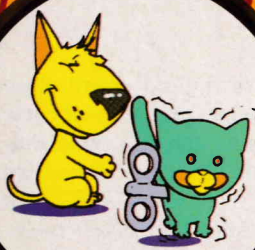
¡No amigo,
no entres!



Esa bestia es una asesina.
No me imaginé que
fuera tan poderosa.
¡Todo ocurrió tan rápido!
¿Vos la llegaste a ver?

Sí y no.
¡Es gigante!
¡Me levantó y me revolvió
con una sola mano!

¡Mirá!
¡Qué bueno, ahí está
saliendo Enrique!



¿Esa era
"La gran bestia"?
Claro, Enrique lo
agarró cansado...



Fin del episodio.

Como en un disco

EFFECTOS Y MÁS EFFECTOS: PARA CONOCER UN UNIVERSO DE MEDIOS Y HERRAMIENTAS PARA RECORRER Y DESCUBRIR



Infinitas posibilidades que se abren a partir de instrumentos y **plug ins** que podés aplicar sobre tus **audios**, **cámara**, **delay**, **eq**, como tantas otras herramientas que pueden cambiarle la cara a tus **wav** y seguramente también a tus amigos. ¿Cantaste en el Madison Square Garden? Claro que no, aunque podés aplicar la cámara de un gran estadio o la del mismo Parlamento.

Acerca de los efectos

Cuando no teníamos **PC**, y hoy en día en los estudios **profesionales**, recurrimos a diferentes aparatos para aplicar efectos a lo que se grababa. Lógicamente para poder elegir y procesar, debíamos contar con todos, para probar y decidir entre cuales preferíamos. Ahora podés experimentar con tu compu, cargando los **plug ins** en un editor como el **Sound Forge**.

Una vez allí, se pueden aplicar todos y cada uno, cuantas veces quieras.

¿Mucho ruido? ¡Pocas nueces!

¡Una súper interesante herramienta! El **Noise Reduction** es un fiel ejemplo de lo que sería el **prelavado** para un audio. Ya no es necesario hacerlo "como lo hacía tu abuela".

Con tu **wav** abierto, muestreá el ruido, lo más puro posible. Buscá una parte en la que escuches "silencio", (obviamente no será tal, se supone que algo de lo que suena está molestando). Ampliá la pantalla lo más posible, para ver el dibujo de onda lo más claro que puedas. Seleccioná una parte y abrí el **menú Tools**, **Noise Reduction**.

Luego le pedís **get**, es decir que te dé una muestra del dibujo de onda de ese ruido, y allí, si es necesario **Apply to All**, nomás, y ni una manchita !!!

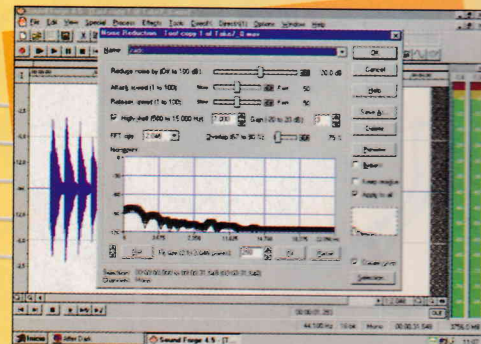
Silvia Erlich

Arreglando discos

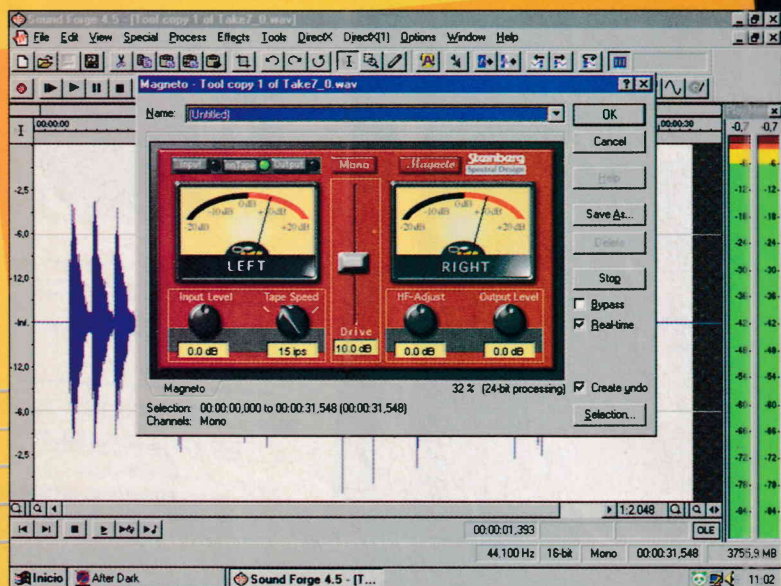
Seguramente habrás notado que los antiguos discos de vinilo tienen un sonido muy diferente al que se escucha en un CD. Hay muchos **remix** y grabaciones que se han procesado y nos ofrecen hoy día su versión en CD, pero te aseguro que podrás alegrar el corazón de tus

papis, trabajando sobre alguna de esas grabaciones irrecuperables, tan adoradas. (Importantisimo para tener en cuenta, si tuvieras que hacer "buena letra"). El **Vinyl restoration** es una óptima herramienta de restauración, que podés abrir en el **Menú Tools**, del **Forge**.

Con el **noise** podés individualizar y sacar un soplo u otro ruido infiltrado sin tu consentimiento. Esta herramienta la encontrás dentro del **menú tools** y viene como **plug in**.



de vinilo...



Lo que hay que tener

Para que todo funcione, es importante verificar los seteos de cada **plug** y comprobar los datos con exactitud. Existen **plug ins** que fabrican distintas compañías como **Timeworks**, **Sonic**, **Foundry**, **Waves**, **Steinberg**. Estas herramientas pueden incluirse en un programa de edición como el **Forge**, y suelen traer las instrucciones para hacerlo. Podés incluso buscar en la Red, visitando las páginas de estas empresas, en las que vas a encontrar una amplia información sobre estos instrumentos y su software.

Direcciones:
www.sonicfoundry.com
www.steinberg.net
www.waves.com

Algunos plug ins "preseteados" vienen con el nombre y una imagen del lugar que estén reproduciendo, como el Meyerson Concert Hall o el Gallery del Acoustic Mirror de Sonic Foundry.



Para llegar hasta allí, con tu wav abierto, desplega el menú **DirectX y en **Sonic foundry acoustic mirror**, hacé clic en **browse**.**



¿qué es...

...reverberación?

Es el nombre que se le da al efecto que reproduce un lugar determinado, es decir un medio acústico, como un espacio abierto ¿o por qué no? ¡un baño! También se le dice cámara.

...una reverb?

Significa cámara en inglés. Podés encontrarlas como herramientas del **Cakewalk**, del **Forge** y también como **plug ins**.

...un plug in?

El término viene del inglés, enchufar. Aquí se refiere a instrumentos y herramientas que aunque no formen parte central de un programa pueden agregársele, como accesorios.

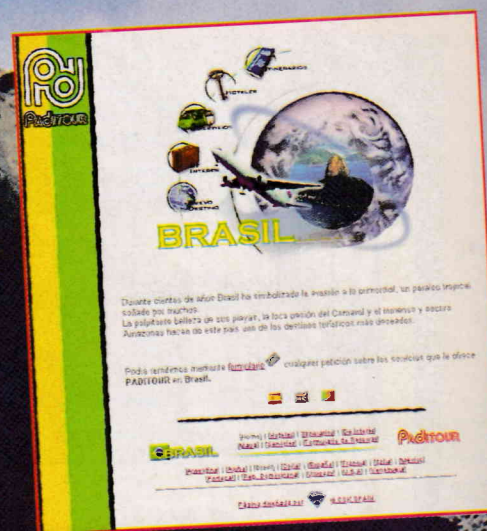
Turismo aventura en la



**Muy completa información
sobre este tipo de turismo
aventurero en Córdoba.**

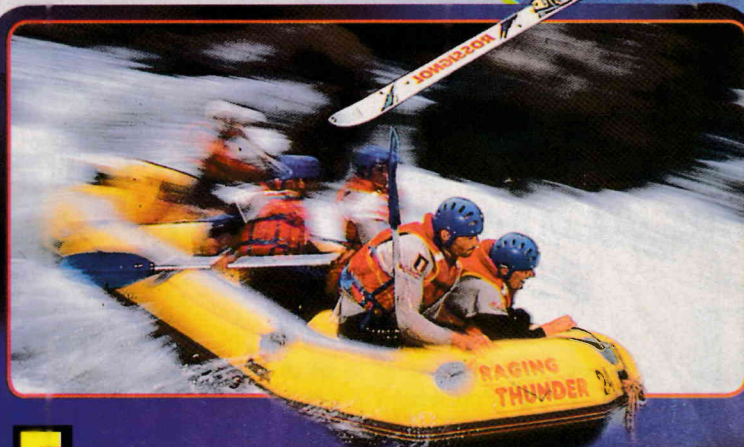


www.pampasargentinas.com
es uno de los mejores sitios.
Con todo lo que uno necesita
saber acerca del turismo de
aventura.



Paditour, con información turística de Brasil, también tiene su sección dedicada a Argentina en <http://www.paditour.net/argentina/index.html>





A photograph of a person in winter clothing pulling a sled with a dog on a snowy trail. The person is in the foreground, facing away from the camera, wearing a dark jacket and pants. The sled is being pulled by a dog, and there are other dogs visible in the background. The scene is set in a snowy, wooded area.

Vamos a ver en qué páginas está la información que necesitamos. Una de ellas es **<http://www.pampasargentinas.com/>** que cuenta con una muy buena sección dedicada al tema, con un buen detalle de cada una de las actividades que ellos organizan. Como una *"novedosa travesía, única en el mundo"*: cruzar la

Flash en El Cairo

APASIONANTE HISTORIA: LAS FOTOS QUE VIAJARON POR INTERNET

La familia de Germán ya sabía que se iba a publicar una nota que incluía la página de su hijo, porque les pedimos permiso con anticipación. Al armar la página de **Billiken Compu** decidimos que queríamos más fotos. Y como teníamos en nuestro archivo el email de Germán, consultamos. Del otro lado de la Internet encontramos a una persona muy amable: Mónica, su mamá.

Email contra reloj

Queríamos más fotos de Germán, pero las necesitábamos pa-

ra el día siguiente. Según nos contó después, Mónica recibió nuestro mensaje a las cinco de la tarde, cuando llegó de la oficina (en El Cairo) y Germán llegó de la escuela. Buscó su cámara fotográfica digital y a las siete nos estaba enviando tres fotos hermosas. Al rato recibimos un email en nuestra redacción. Lo abrimos, extrajimos las fotos, que eran *archivos comprimidos JPG*, las pasamos a nuestra red interna y el Departamento de Arte pudo elegir.

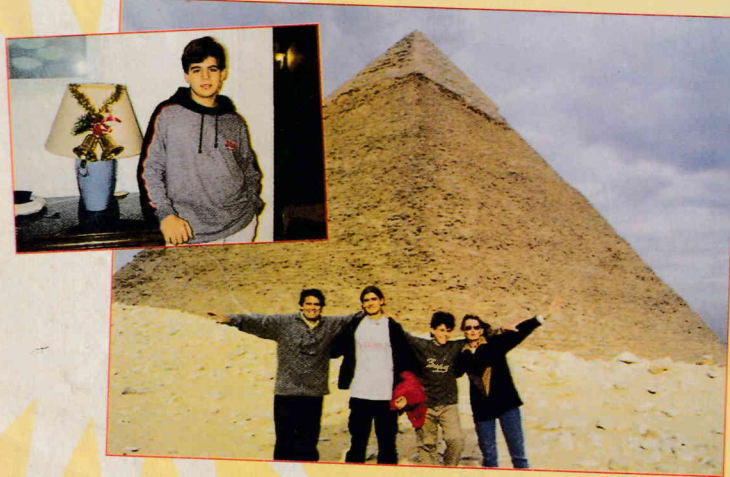


Emilio Del Puerto

Todo comenzó cuando presentamos una nota sobre **Chicos.net** ¿te acordás?



Entre las páginas Web que mostramos estaba la de Germán. Allí relata algunas cosas sobre su familia, su casa y la ciudad en la que vive desde hace cuatro años y medio, El Cairo.



Esta es la familia de Germán posando en pleno: mamá Mónica, papá Carlos, Pablo, el hermano mayor, y nuestro amigo Germán. Mónica y Carlos trabajan para una empresa argentina que realiza construcciones de alta tecnología en Egipto.



Así de fácil

¿Cómo hicieron? Las cámaras digitales, como esta **Kodak DC200** de la familia de Germán, tienen dentro un **detector de imagen** muy parecido al de las videocámaras. Un cable especial la conecta a la **compu** para bajar las imágenes. De allí, al **módem** y ¡a Buenos Aires!

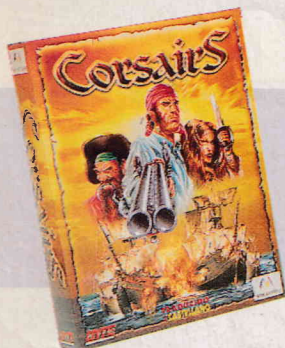


cyberShopping

¡TODO JUEGOS!



ÚLTIMAS NOVEDADES
DEL MERCADO



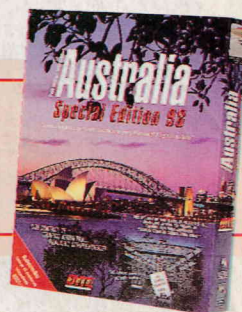
PIRATA POR UN TIEMPO

Corsairs es un juego de estrategia ambientado en la época de la piratería, cuando viajar por los mares era sólo para valientes.

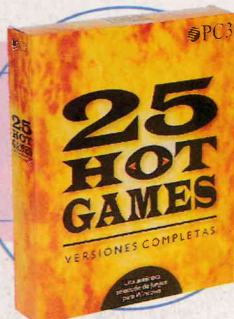
Se pueden realizar distintas misiones, capturar barcos y comerciar. Publicado por **Microbyte**, se consigue por \$49.

Fligh Essentials lanzó estos excelentes complementos para **Fligh Simulator 98** que permiten expandir las posibilidades del juego, agregando escenarios y aeropuertos y deberían funcionar también con **FS 2000**. Cuestan \$25. Los distribuye Microbyte y con ellos podrás hacer miles de piruetas aéreas.

PARA PILOTOS EXIGENTES



25X1

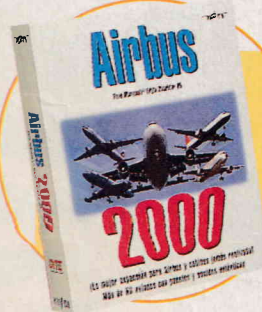
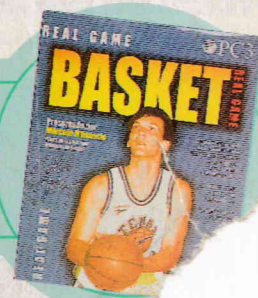


25 Hot Games, de PC3, incluye como su nombre lo indica, una selección de 25 juegos para Windows. No son muy nuevos, pero si lo que te interesa es la variedad, podés entretenerte todo el verano. ¡Son muy divertidos! Cuestan \$24.90.

BASQUET A PRECIO ACCESIBLE

Si te gusta este deporte, este juego, presentado por el ídolo máximo del básquet nacional, **Marcelo Mi-**

lanesio, te puede interesar. No está a la altura de las últimas novedades, pero cuesta sólo \$19.90.



Llegan más complementos para **Fligh Simulator**. Este CD contiene todos los modelos de **Airbus**, incluido el gigantesco Beluga pa-

TODOS LOS AIRBUS

ra que se
lador
Th

UN SÚPER CLÁSICO

Atomic Bomberman, el clásico de los arca. Editado por Interplay y distribuido por con nuevas animaciones y con todos lo Vale \$20.



correo

¡LLEGÓ EL CARTERO!



¡Cuántos mensajes! ¿Alguno de ellos será el tuyo? Si todavía no nos escribiste, apuráte. ¿Qué estás esperando? No te olvides de mandarnos tu foto.

Yo nunca me había comprado la revista hasta que ví que la n° 3 traía unos juegos impresionantes. Los quiero felicitar a todos los que hacen la revi y espero que me ayuden porque no pude hacer andar los demos. Chauuuuu!

Gastón

Nota: Los demos requieren directx 6.1. Este programa se puede conseguir en Internet y es de distribución gratuita. En el CD del N° 4, incluimos el directx 7, que también sirve.

¡Hola! Les escribo para felicitarlos y además para hacerles una consulta porque no pude instalar el *Super Bike Racing*. Espero que me contesten pronto. Chau y muchas felicitaciones. ¡Sigam mandando juegos así que están rebuenos!

Laura Favot

*Nota: Para consultas sobre instalación de **Super Bike Racing**, podés llamar a PC 3, Tel: (011) 4375-3337/38*

E-mail de una sensible lectora a **Diego Maradona**

Diego... tenés que poner fuerzas, más de las que ponías en la cancha, en un partido de Argentina, Boca o cualquier otro equipo en los que jugaste. Tenés que *gambetear* esa gente que te rodea y te hace mal, tenés que eludir a los defensores *caraduras* que te molestan en tu juego. Y llegar al área, levantar la cabeza y mirar firme y detenidamente el arco y la pelota. Esa es tu meta, tu objetivo, meter un gol, en este caso alejarte de la droga, sos vos y la pelota, vos y la maldita sustancia, dos caras distintas. Pero es lo mismo está todo en tus manos. Metés el gol o lo errás ¿Qué preferís? Tenés que estar con tu familia.... Diego, ¡GRACIAS! Por todo lo que le diste al fútbol y a los argentinos, porque nos diste un título mundial, y nosotros, los hinchas, no nos olvidamos de eso, ¿Vos te acordás? Toda la Argentina esperando que entres a la cancha... Desde Mar del Plata, lo único que te puede decir una nenita de 13 años, es que te mejores por tu familia; los chicos sentimos mucho lo que les pasa a los grandes...

18 de enero de 2000

Melisa Fernández

Nota: Hemos tenido que resumir el email, por falta de espacio. ¡Gracias Melisa!

Seguí escribiéndonos por e-mail: suplegames@atlantida.com.ar
o por correo: México 139 - (1307) - Capital Federal.

No te pierdas el próximo número... ¡viene con todo!

Querés saber cuándo salimos de nuevo?

El 6 de marzo!

¡Prestá mucha atención para descubrir un montón de **sorpresas** que verás en la revista que te encantarán.

¡Y temas que van a resultar **útiles** para lucirte con tus amigos. Y el suplemento **juegos** ¡porque llegan todos los meses! Y claro, también **rebuenos**. Así que



¡Envíanos tus comentarios y pedidos en nuestras dos direcciones de correo electrónico: para juegos y todo lo demás, billikencompu@atlantida.com.ar ¡y seguimos conectados!